
JOKER VERLAG
PRÄSENTIERT:
SONDERHEFT
SONDERHEFT NR. 3
8,50 DM / 68,- ÖS
8,50 SFR / 9,90 HFL
7.600 LIT
ROLLENSPIELE
DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN
FÜR ALLE
SYSTEME!
ABENTEUER TOTAL :
ÜBER 80 SPIELE
IM TEST !
SUPER-HILFREICH:
TIPS
TRICKS
PLÄNE UND
LÖSUNGEN
AUF 14
SEITEN!
MEGA-INFORMATIV:
INTERESSANTE
NEWS
ENTSTEHUNGS-
GESCHICHTEN
HINTER-
GRUND-INFOS
UND
PREVIEWS !
MIT ZWEI TOLLEN PREISAUSSCHREIBEN!
TOP SECRET
MIT HEISSEN GEHEIMTIPS
FÜR ROLLENSPIEL-
INSIDER
JOKER SONDERHEFT ROLLENSPIELE



Willkommen im Dungeon!

Kommt in die Gänge, Ihr Barden, Paladine und Avatare. Poliert Eure Zauberstäbe, Ihr Mages, Wizards und Conjurer. Ladet die Laser und klettert in den Pilotensitz, Ihr Raumfahrer – phantastische Welten wollen erforscht, endlose Dungeons durchwandert und Legionen von Monstern erschlagen werden. Anders gesagt: Dieses Sonderheft hat sich voll und ganz den Rollenspielen verschrieben!

Nicht umsonst erfreut sich dieses Genre seit Jahren allergrößter Beliebtheit, und das praktisch auf jedem Gerät, das auch nur entfernt mit Datenverarbeitung zu tun hat (Taschenrechner mal ausgenommen). Wo sonst kann man alleine oder in der Gruppe so spannende Abenteuer erleben, deren Faszination meist Wochen und Monate überdauert? Nicht umsonst haben wir also auch in unserem dritten Sonderheft neben Amiga und PC – für die wir ja regelmäßig eigene Entertainment-Magazine herausbringen – wieder den Atari ST und den C 64 mitberücksichtigt.

Es wird keiner benachteiligt und niemand bevorzugt: Wir stellen Euch die große Welt der Rollenspiele anhand detaillierter Testberichte so umfassend wie nur irgend möglich vor, über systemspezifische Eigenheiten informieren übersichtliche Kästchen. Dazu gibt's anschauliche Bewertungen, die schönsten Bildschirmfotos zu jedem Programm und interessante Hintergrundberichte, die von Entstehungsgeschichten über Live-, Post- und Brettspiele bis zu Konsolen und Zukunftsperspektiven wie Virtual Reality und Multi-Player-Games reichen. Und natürlich einen besonders großen Extra-Teil mit vielen, vielen Tips, Tricks und Lösungshilfen zu den verschiedensten Spielen!

Als wir uns dieses Heft ausdachten, schwebte uns ein Nachschlagewerk über Rollenspiele vor, das man auch in ein paar Jahren noch gerne hervorkramt – sei es, um etwas zu überprüfen, sei es, um nochmal darin zu schmökern. Nun, wir glauben und hoffen, unser hehres Ziel auch halbwegs erreicht zu haben. Freilich: Einen Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, wäre vermessen, aber der Einsteiger findet hier garantiert alle wichtigen Programme, und für den Rollenspiel-Profi haben wir ein paar waschechte Geheimtips zusammengetragen!

Von Fantasy bis Science Fiction, von den großen Serien bis zu den Grenzfällen sollte hier jeder eine Rolle finden, in die er gerne schlüpfen würde. Dabei, beim Spielen dieser schönen und komplexen Programme und natürlich beim Lesen wünschen wir Euch nun jede Menge Spaß. Alsdann: An die Schwerter!

Euer Joker Team

ROLLE

NSPIELE


TUNNELS & TROLLS
ROLE-PLAYING GAME
Crusaders of Khazan
NEW WORLD COMPUTING, INC.
Hushed conversation ripples through the crowd as each mutant confers with his neighbor about the news.



R•E•V•I•E•W•B•O•A•R•D

Bei Bard's Tale befördert es Euch in die nächste Erfahrungsstufe, bei uns zum Sonderheft-Experten - das Review Board. Schließlich ist „Review" das englische Wörtchen für Test, und ehe wir Euch da gänzlich unvorbereitet auf unsere loslassen, wollen wir noch ein paar Sätze zum Thema loswerden...

Dabei sind die nun folgenden Worte der Weisheit genau genommen überflüssig, ist unser Bewertungssystem doch geradezu ein Vorbild an Übersichtlichkeit (hoffen wir wenigstens...). Ja, wer unsere Magazine AMIGA JOKER und PC JOKER kennt, der braucht eigentlich gar nicht mehr weiterzulesen, denn genau vom selben Team wurde auch dieses Sonderheft ins Leben gerufen. Wir haben es nach dem bewährten Muster gestaltet, nach dem bereits unser Sonderheft SIMULATIONEN aufgebaut war: Die Texte der einzelnen Berichte haben für jede Version Gültigkeit, in der das jeweilige Programm erhältlich ist (Amiga, ST, PC und C 64), für die systemspezifischen Unterschiede gibt es Extra-Boxen. Die Tests sind dabei in vier große Kategorien unterteilt, dazwischen findet Ihr Berichte mit allem Wissenswerten über die Geschichte der Rollenspiele. Und natürlich einen umfangreichen **Lösungsteil** mit einem wahren Schatz an Tips & Tricks zu den verschiedensten Games!

Wenn Ihr weiterblättert, werdet Ihr zunächst auf **Die Welten** stoßen. Das sind umfangreiche Serien wie die Ultima-, Bard's Tale oder AD&D-Reihe, deren einzelne Programme sich durch ein gleiches (oder zumindest sehr ähnliches) Spielsystem auszeichnen; in aller Regel ist ihnen auch das Hintergrundszenario gemein. Dann kommen **Die Einzelgänger**, also jene Games, die für sich alleine stehen, oder wie Dungeon Master und Bloodwych „nur" eine Zusatzdiskette zu bieten haben. Es folgt **Top Secret**, eine besonders interessante Kategorie! Hier haben wir ein paar ganz ausgezeichnete Rollenspiele zusammengetragen, die es aus unerfindlichen Gründen nicht geschafft haben, einem breiten Publikum bekannt zu werden. Den Abschluß bildet dann **Die Grauzone**, Grenzfälle, die zwar überwiegend Rollenspielelemente enthalten, sich aber nicht eindeutig zuordnen lassen - sei es, daß sie zu actionlastig wären, sei es, daß sie mehr in Richtung Adventure tendieren.

Nun wollen all diese Prachtexemplare natürlich auch bewertet sein, wir haben uns nach endlosen Diskussionen für folgendes System entschieden: Es werden Noten von 0 - 100 Prozent vergeben, und zwar für die Kriterien **Grafik** (Aussehen, Geschwindigkeit, Animation), **Sound** (Titelmelodie, Musikuntermalung, Effekte) und **Atmosphäre** (Story, Spielablauf, Motivation). Abschließend gibt's das **Urteil**, eine Gesamtbenotung, die Euch sagt, was von dem Spiel im großen und ganzen zu halten ist. Abgerundet wird unsere Bewertungs-Box durch Angaben über den **Schwierigkeitsgrad** (Anfänger, Fortgeschrittene, Experten, Variabel), den **Preis**, den **Hersteller** und einer **Bezugsquelle** („Fachhandel" bedeutet, daß es das Teil praktisch überall gibt, bei Raritäten findet Ihr genauere Infos). Daß die Noten für jeden Rechnertyp gesondert und fein abgestimmt vergeben werden, versteht sich wohl von selbst - oder hättet Ihr gedacht, wir erwarten vom C 64 die gleichen Grafikeigenschaften wie von einem VGA-PC?

Noch ein Wort zu den Bildschirmfotos: Da wir Euch ein wirklich schönes Heft präsentieren wollten, das Euch noch lange Zeit als Nachschlagewerk Freude bereiten soll, haben wir fototechnisch den hübschen Amiga- bzw. VGA-Versionen den Vorzug gegeben. Im Einzelfall könnte aber auch eine andere Version interessant sein (besonders dann, wenn es das Spiel für „Freundin" und PC gar nicht gibt, hähä); dann ist selbstverständlich aus der Bildunterschrift erkenntlich, um welche es sich jeweils handelt.

Damit entlassen wir Euch ins Reich der Kämpfer, Magier und Monster; viel Spaß auf der anstehenden Reise durch die Fantasie. Wenn Ihr auf der letzten Seite wieder auf den trockenen Boden der Tatsachen zurückkehrt, seid Ihr nicht nur Sonderheft-Experten, sondern wißt so ziemlich alles über (Computer-) Rollenspiele, was wir darüber wissen - und wir werden für unser Wissen ja sogar bezahlt...





Ein neues Rollenspielzeitalter hat begonnen...



Können Sie sich ein Rollenspiel vorstellen, das neben unglaublicher Komplexität ein realistisches Eigenleben aller Charaktere, 4 unabhängige Parties bis zu je 7 Personen, interaktive und variierende Story, sowie 3-D Grafik bietet - und das alles auch noch komplett in deutsch ?
Wir konnten es bisher auch nicht.

- 9 Dungeons bis zu 7 Leveln, 4 Städte mit dynamischem, realistischem Eigenleben
- Über 200 Inseln, die mit dem Schiff erreichbar sind
- 32 Charakterklassen, 11 Rassen, über 200 Zaubersprüche und -tränke
- Hunderte NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere); alle mit Eigenleben und künstlicher Intelligenz
- Tag + Nacht-Wechsel und Wettereinflüsse wirken sich auf das Spielgeschehen aus
- Vollanimierte Charakterbilder, die sich dem Alter, Geschlecht und Zustand anpassen

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft
Schweiz: Thali AG. Produktvorstellungen und -informationen jetzt auch unter BTX Nr. *63636

Die Welt

Wer hat sich eigentlich das allererste Rollenspiel ausgedacht? Keine Ahnung, aber vermutlich waren es ein paar Kids in der Steinzeit – während eine Gruppe die tapferen Jäger mimte, schlüpften die anderen in die Rollen von bösen Säbelzahntigern. Will sagen: Rollenspiel-Welten sind immer Phantasie-Welten und damit eigentlich so alt wie die Menschheit!

Gut, aber wer hat das erste „neuzeitliche" Rollenspiel erfunden? Auch das läßt sich rückblickend nicht mehr so genau feststellen, fest steht jedoch, wem das erste wirklich erfolgreiche Rollenspielsystem eingefallen ist: Es war der Amerikaner Gary Gygax. Als der gute Mann im Jahre 1974 drei schmale Heftchen mit dem Titel „Dungeons & Dragons" veröffentlichte, ahnte er wohl kaum, welche Lawine er damit lostreten sollte! Die Fantasy-Abenteuer mit ihrem ausgefeilten Regelsystem für Charaktererschaffung (verschiedene Rassen und Berufe gab es von Anfang an), Kämpfe und Magie erfreuten sich binnen weniger Jahre einer riesigen Fangemeinde. Weil aber die mühsam hochgepäppelten Helden irgendwann stärker wurden als der grimmigste Ork und vor allem, weil die Spieler nach immer detaillierteren Welten und Regeln lechzten, gab ihnen Mr. Gygax noch eine Version für Fortgeschrittene – „Advanced Dungeons & Dragons". Und schon sind wir beim Hauptthema des Abends...

Die AD & D Module werden im Original von TSR vertrieben, und mit diesem Verlag handelte der Strategiespiel-Spezialist SSI (Strategic Simulations Inc.) einen Vertrag aus, um sich weltweit die Versoftungsrechte zu sichern. Mittlerweile haben bereits zahlreiche Abenteuer aus den berühmten Fantasy-Szenarios „Forgotten Realms" und „Dragonlance" ihren Weg auf die verschiedenen Rechner gefunden, mit „Buck Rogers" konnte das Spielsystem sogar erfolgreich ins SF-Milieu übertragen werden. Freilich: Die Computerversionen hinken dem Original in punkto Spieltiefe hinterher, auch die Faszination des Gruppenerlebnisses kann der Blechkumpel nicht ersetzen. Dennoch zählen die SSI-Games zu den Klassikern des Genres; wenn Ihr die entsprechenden Tests gelesen habt, wißt Ihr auch warum.

Der eigentliche Star unter den Computer-Rollenspielen aber kam von jeher ohne Vorlage aus einem anderen Medium aus: „Ultima". Richard Gar-





riot, der geistige Vater dieser Mega-Serie, hat hier wirklich und wahrhaftig eine Welt geschaffen – und sich selbst unter dem Namen „Lord British" auch gleich als deren König eingesetzt. Was die Präsentation betrifft, kam „Ultima" lange Zeit ausgesprochen bescheiden daher (hat sich mit der VGA-Version von „Ultima VI" dann gründlich geändert!), aber spielerisch galt es schon immer als Maß aller Dinge: Umfang und Komplexität reichen z.B. soweit, daß man wichtige Personen im Programm nur zu ganz bestimmten Tageszeiten antrifft – nachts schlafen sie nämlich, und tagsüber sind sie bei der Arbeit!

Ganz anders die Welt von „Bard's Tale". Wohl um sich von den zahllosen Ultima-Clones abzuheben, hat man bei Interplay vom Start weg mehr auf das Action-Element gesetzt. Auch daraus hat sich im Lauf der Zeit eine eigene „Rollenspiel-Schule" entwickelt: Zwar darf man auch hier gelegentlich mal ein Rätsel lösen, ist aber vorwiegend mit dem Abschlachten der unterschiedlichsten (und hübsch animiert dargestellten) Monster beschäftigt. Überhaupt beziehen die drei „Bard's Tale" Teile genau wie ihre Nachzügler (z.B. „Dragon Wars") ihre dichte Atmosphäre größtenteils aus der Präsentation – die 3D-Dungeons und die tollen Sound-Effekte haben bis heute Vorbildcharakter.

Daneben stellen wir aber noch weitere Rollenspiel-Welten vor, beispielsweise die umfangreiche „Wizardry" Reihe (in Amerika sehr beliebt, bei uns eigentlich nur durch „Bane of the Cosmic Forge" bekannt). Oder wie wäre es mit dem bereits etwas angestaubten „Phantasie" Trio? Oder was haltet Ihr von „Alternate Reality", dem gründlich mißlungenen Versuch, das von Gruppenrollenspielen her bekannte Modul-System auch am Computer zu etablieren? Fragen, bei deren Beantwortung die folgenden Seiten ganz sicher eine große Hilfe sein dürften. Was wir Euch leider nicht bieten können, ist ein Test der Computerversion eines hierzulande besonders erfolgreichen Systems: „Das Schwarze Auge". Warum? Ganz einfach, weil (noch) keine existiert! Aber Attic Software („Spirit of Adventure") ist bereits fleißig am Verhandeln – die derzeitigen Rollenspiel-Welten sind also noch längst nicht das Ende der Fahnenstange... (ml)

DIE WELT VON ULTIMA

Richard Garriotts Edelserie als Welt zu bezeichnen, ist eigentlich schon fast eine Beleidigung – Universum wäre wohl der angemessenere Begriff! Dank unübertroffener Atmosphäre und Komplexität gilt praktisch jeder neue Ultima-Teil als weiterer Höhepunkt im Leben eines Rollenspielers...

Für computerisierte Rollenspieler ist Richard Garriott das, was Gary Gygax, der Vater von „Dungeons & Dragons", für den mehr gesellschaftlich orientierten Recken ist: der Großmeister aller Dungeons. Daß er gern unter dem Pseudonym „Lord British" auftritt, gehört ja längst zur Allgemeinbildung jedes ernsthaften Computer-Abenteurers, aber daß er der Sohn des Space Shuttle Piloten Owen T. Garriott ist, dürfte selbst innerhalb der eingeschworenen Ultima-Gemeinde nicht jedermann bekannt sein. Dabei hätte man sich sowas schon denken können – bei einem Mann, der in eine mittelalterliche Fantasywelt Zeitmaschinen und Raumfähren einbaut! Von welchem Spiel hier die Rede ist? Ganz klar von:

Ultima I

Mit „The First Age of Darkness" begann im Jahre 1980 die erstaunliche Erfolgsgeschichte dieser erstaunlichen Serie. Es war übrigens nicht das erste Rollenspiel von Mr. Garriott, denn zwei Jahre zuvor war er bereits mit „Akalabeth" in Heldenkreisen positiv aufgefallen – stolze 25.000 Stück wurden von diesem Quasi-Vorläufer verkauft!

Obwohl das Zeitalter der Finsternis ursprünglich noch in Basic programmiert wurde, enthält es schon (fast) alle Ultima-typischen Elemente: Die oft kopierte „Tile-Grafik", bei der scheinbar alle Objekte aus gleich großen Bausteinen zusammengesetzt sind; dazu eine vielschichtige und abwechslungsreiche Abenteuerwelt mit offenem Land, Städten, Ozeanen und Dungeons – letztere haben viel Ähnlichkeit mit den alten „Wizardry"-Kerkern. Nicht zu vergessen, den charakteristischen Lord British-Humor! Nur die berühmten, tiefschürfenden Gespräche mit anderen Personen waren hier noch ziemlich unterentwickelt, genau wie die Auswahl an Zaubersprüchen.

Aus heutiger Sicht wirkt das Spiel naturgemäß ein wenig mickrig, die Kämpfe bestehen aus einem simplen Schlagabtausch Mann gegen Ork, im Lande Sosaria läuft nur ein einziger Held herum, und daß es letztlich bloß darum geht, den bösen Obermotz Mondain zu killen, ist nach neueren Ultima-Maßstäben geradezu lächerlich. Aber für damalige Verhältnisse war das Konzept so sensationell, daß die PC- und C 64-Besitzer keine Ruhe gaben, bis das Game schließlich 1986 (in leicht aufgepeppter Form) vom Apple II auf ihre Computer umgesetzt wurde.

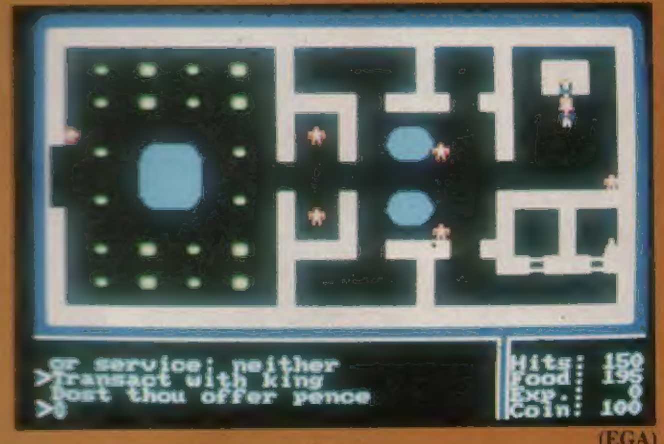
Ultima II

1982 kam dann „The Revenge of the Enchantress", das, ähnlich wie „Bard's Tale II" am Amiga, technisch einen gewissen Rückschritt darstellt. Grafik, Sound und Handhabung sind (zumindest auf den heute noch verbreiteten Systemen) nämlich nicht ganz so gelungen wie beim ersten Teil. Aber das machen die Verbesserungen in punkto Szenario und Spieldesign mehr als wett!

Das Hinscheiden Mondains hatte zur Folge, daß im Raum-Zeit-Gefüge seltsame kleine Löcher entstanden sind. Durch just so ein Zeitloch beamt sich die Hexe Minax, eine ehemalige Schülerin Mondains, in eine weit zurückliegende Epoche, um dort in aller Ruhe Unheil zu stiften. Aber was die böse Minax kann, schafft unser Held mit links, und so wird diesmal kräftig durch Zeit und Raum gereist. Die Zeitlöcher sind sozusagen die Vorläufer der legendären Moongates (eine Art Teleporter), die jedoch erst im dritten Teil auftauchen. Neu hinzugekommen sind hier noch erfrischende Gespräche mit den Einheimischen, Sümpfe, Türme (gewissermaßen Dungeons in Hochbautechnik) und diverse andere Kleinigkeiten. In der Summe ist die Welt von Ultima jedenfalls deutlich komplexer geworden, logischerweise hat auch der Schwierigkeitsgrad ein bißchen zugelegt.

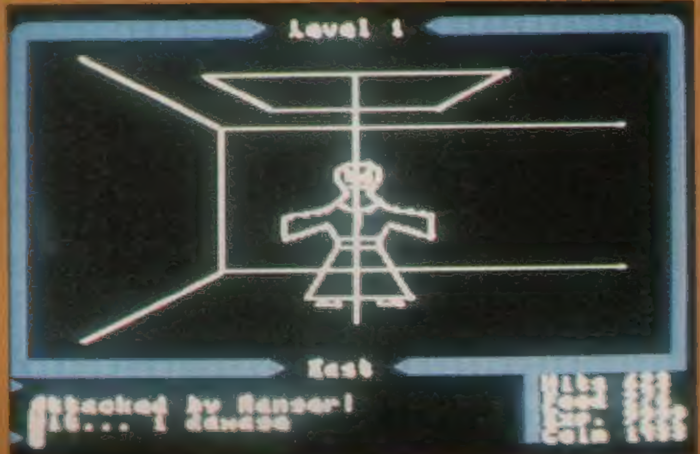
Ultima III

„Exodus", der dritte Teil der Saga, entspricht noch am ehesten dem, was man sich landläufig unter einem Rollenspiel vorstellt: Der einsame Held hat ausgedient, jetzt trabt man mit einer richtigen Party durchs Gelände! Daher beginnt das Spiel diesmal auch mit der Erstellung der vier Charaktere, die z.B. Zauberer, Kleriker, Kämpfer oder Diebe sein können. Eine weitere Premiere stellt der neu eingeführte Kampfscreen dar, der wesentlich mehr taktische Finessen erlaubt, genau wie das überarbeitete Zaubersystem kaum



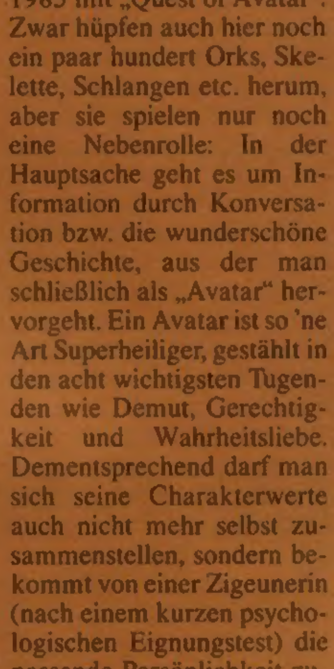
Ultima I (EGA)

(C 64)



noch Wünsche offenläßt. Die Grafik schaut zwar auf den ersten Blick immer noch reichlich schlicht aus, ist aber um einiges „realistischer“ geworden: Man sieht nur mehr das, was auch die Party sehen kann. Zudem ertönt neben den gewohnten Effekten nun auch hübsche Musik, was 1983 ja beileibe keine Selbstverständlichkeit war. Ansonsten ist wieder mal alles größer, zahlreicher, gefährlicher und komplexer. So haben sich die vier Inseln aus Teil eins zu einem ausgewachsenen Kontinent gemausert, und die ansässigen Monster sind nicht nur mehr, sondern auch gemeiner denn je – man muß richtig überlegen, wie man sie am besten niederknüppelt bzw. -zaubert.

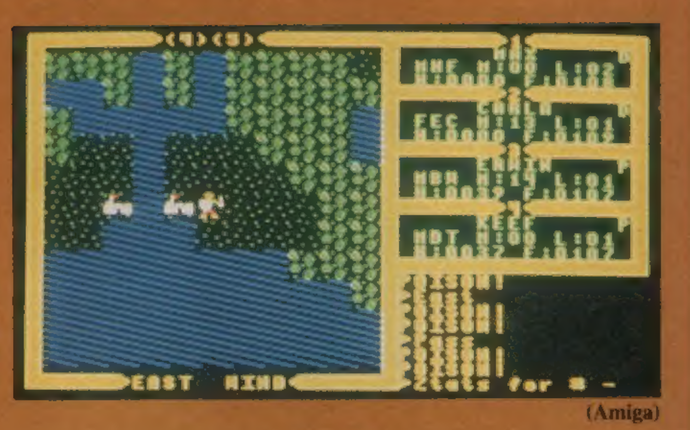
Teil III bildet gleichzeitig den Abschluß des ersten „Ultima-Zyklus“, zum letzten Mal ist hier das Finden und Vernichten des Oberschurken die zentrale Aufgabe. Selbiger gab übrigens dem Spiel den Namen, der üble Exodus ist eine Gemeinschaftsproduktion von Mondain und Minax. Was wiedermal beweist, daß der Apfel nicht weit vom Stamm fällt…



Ultima IV

Das neue Zeitalter begann 1985 mit „Quest of Avatar“. Zwar hüpfen auch hier noch ein paar hundert Orks, Skelette, Schlangen etc. herum, aber sie spielen nur noch eine Nebenrolle: In der Hauptsache geht es um Information durch Konversation bzw. die wunderschöne Geschichte, aus der man schließlich als „Avatar“ hervorgeht. Ein Avatar ist so 'ne Art Superheiliger, gestählt in den acht wichtigsten Tugenden wie Demut, Gerechtigkeit und Wahrheitsliebe. Dementsprechend darf man sich seine Charakterwerte auch nicht mehr selbst zusammenstellen, sondern bekommt von einer Zigeunerin (nach einem kurzen psychologischen Eignungstest) die passende Persönlichkeit zugeteilt. Weil ein Held allein noch keine Party macht, muß man sich anschließend in den verschiedenen Städten nach weiteren Recken umsehen, die Lust haben, diesen Selbstverwirklichungstrip mitzumachen.

Wie gewohnt führt die Reise durch eine kräftig gewachsene Abenteuerwelt; Ultima IV hat ungefähr den sechzehnfachen Umfang des Vorgängers! Da ist viel Platz für aberwitzige Details: Fesselballons transportieren den angehenden Avatar zu abgelegenen Örtlichkeiten, Geisterstädte und Piratenschiffe sind direkt schon banale Alltäglichkeiten. Spätestens ab hier hat sich Ultima zur Simulation einer mittelalterlichen Fantasywelt gemausert, deren Bewohner keine anonymen Sprites mehr sind. Nein, es sind ganz hinreißende Wesen, die den Helden nach längerer Abwesenheit sofort wiedererkennen – und erneut in schier endlose Diskussionen verstricken! Der zunehmende „Realismus“ ließe sich noch an unzähligen weiteren Beispielen aufzeigen: Die Geländebeschaffenheit beeinflußt das Kampfgeschehen, angeschlagene Monster flüchten, und man kann nicht mehr einfach drauflloszaubern. Die Zutaten für den gewünschten Spell müssen erst gefunden werden, anschließend darf man das Ekelzeug auch noch richtig zusammenmixen. Genau wie in Wirklichkeit…



(Amiga)

Ultima III

(C 64)





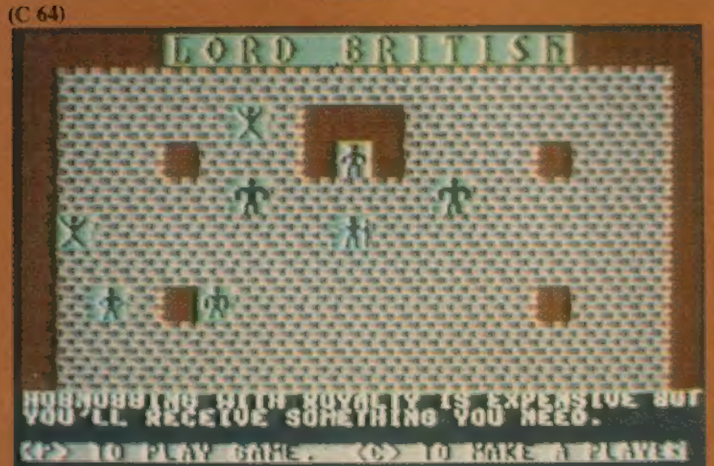
Ultima IV (Amiga)



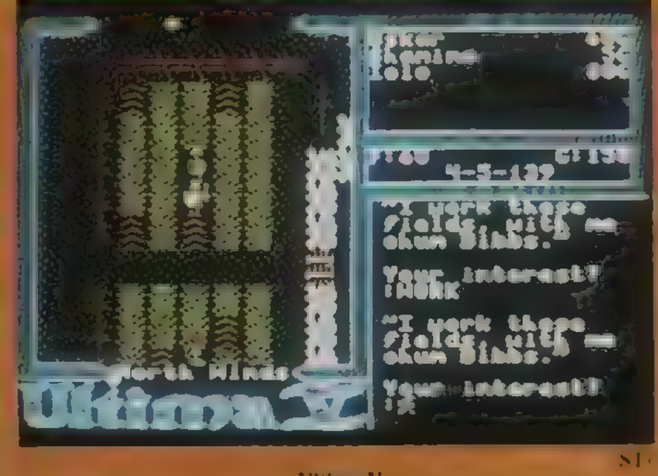
(CGA)

Ultima II

(C 64)



DIE WELT VON ULTIMA



Ultima V (ST)



(VGA)



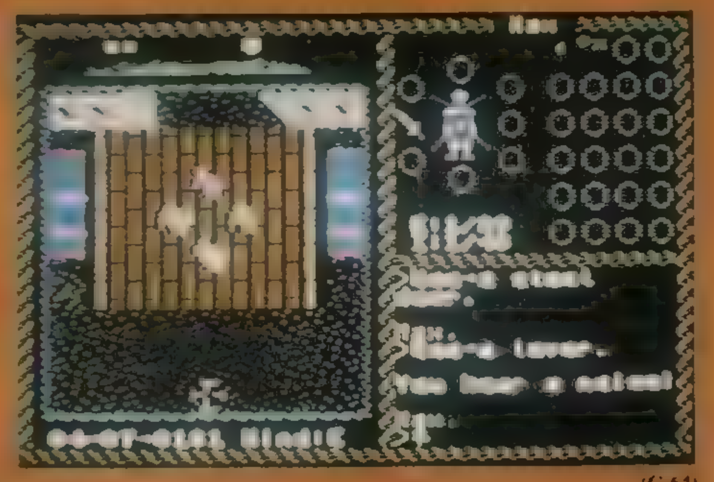
Ultima V

Nach der vierten Folge kam erstmal eine ganze Weile nichts mehr, erst 1988 durften sich die Avatare über „Warriors of Destiny" freuen. Mit den Schicksalskriegern erreichte der klassische Ultima-Stil seinen Höhepunkt: Lord British hatte seinem Gigantomanie-Bedürfnis ein letztes Mal freien Lauf gelassen - von der Größe her kann es Ultima V schon bald mit der real existierenden Abenteuerwelt aufnehmen! Sowohl das Zauber- wie das Kampfsystem wurden verbessert (durch den neuen „Cursor-Betrieb" kann man jetzt auch diagonal fighten), in Wäldern und Sümpfen kommt die Mannschaft langsamer voran als auf dem flachen Land, die Preise für Ausrüstung sind von Ort zu Ort verschieden, Geheimgänge gibt's wie Wasser in der Leitung und und und. Selbst die Dungeons, die zuvor keine sooo bedeutende Rolle spielten, sind nun zusammen genau so groß wie die Oberwelt und erstrahlen im neuen Ziegelstein-Design. Gewaltige Umwälzungen gab es auch bei den NPCs; morgens latschen die Leute zur Arbeit, abends wanken sie in die Kneipe, und zwischendurch quatschen sie endlos mit durchreisenden Helden. Kurzum, sie führen ein stinknormales Leben, wahrscheinlich zocken sie in ihren Digi-Hütten sogar heimlich Computergames...

In dieser Beinahe-Realität mit ihren unzähligen Handlungssträngen ist man mit einer sechsköpfigen Party unterwegs, wobei sich einzelne Mitglieder jederzeit feuern und bei Gelegenheit durch neue ersetzen lassen (insgesamt befinden sich allerdings nur 16 Austauschhelden im Land - also nicht übertreiben!). Die Aufgabe ist diesmal ernst wie selten: Lord British höchstselbst wurde entführt, und ein Widerling namens Blackthorne knechtet die bedauernswerten Untertanen. Es hat sich zwar bereits eine Widerstandsbewegung gebildet, aber ohne unsere tatkräftige Unterstützung kommt sie gegen die Shadowlords und die neue Unterwelt halt nicht an. Es gibt also viel zu tun, selbst alte Ultima-Haudegen dürften hier ein paar Monate unterwegs sein. Und das sind Monate voller Überraschungen à la Garriott - fliegende Teppiche inklusive!

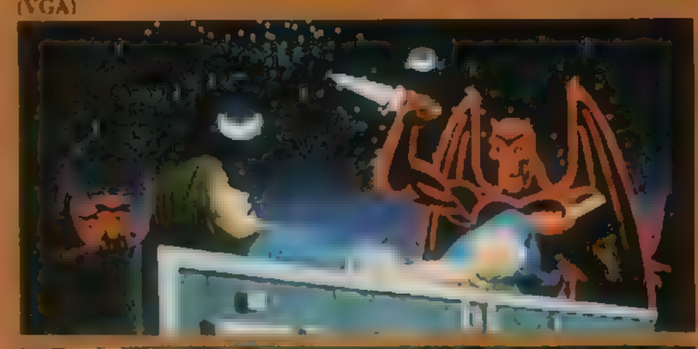
Ultima VI

Lord British ist gerettet, dafür sind bei „The False Prophet" die Gargoyles los. Was sie im Schilde führen, weiß man anfänglich nicht so genau, aber daß sie die heiligen Schreine der diversen Tugenden besetzt haben, ist auf jeden Fall eine grobe Ungezogenheit! Und wie sollte es anders sein, auch dies ist natürlich wieder nur ein winziger Bruchteil der Aufgaben, Verwicklungen und Unter-Handlungen, in die man sich verstricken kann. Inhaltlich ist die Angelegenheit also vielschichtig wie eh und je, die ungebremste Expansion der Ultima-Landschaften hat dagegen einer anderen Entwicklung Platz gemacht: Steppen verwandelten sich in Wüsten, Dörfer wurden zu Städten usw. Neben der obligaten Verbesserung verschiedener Kinkerlitzchen (z.B. erzählen die NPCs jetzt auch Witze) bietet der sechste Teil eine brandneue Präsentation -



(C 64)

Ultima VI



(VGA)



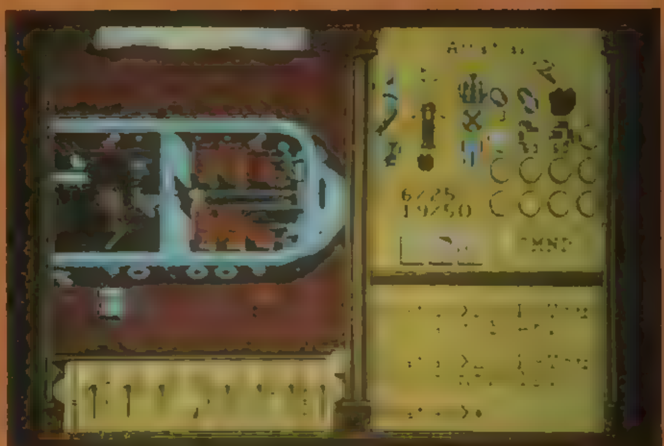
Grafik, Sound und Steuerung, nichts ist mehr so wie es war! Die alte Tile-Optik ist vergessen, wunderschöne VGA-Bilder samt Extraportraits der Gesprächspartner illustrieren das Geschehen: Landschaft und Dungeons präsentieren sich nun einheitlich in einer leicht schrägen Vogelperspektive. Der Soundtrack würde selbst einem Film alle Ehre machen, und bei der Steuerung hat gar eine richtiggehende Revolution stattgefunden: Das altbewährte System wurde durch ein icongesteuertes mit viel weniger Befehlen (und einem herrlich großen Inventory) ersetzt. Dies hat aber, allen Befürchtungen zum Trotz, kein bißchen Spieltiefe oder Komplexität gekostet, eher im Gegenteil. Der einzige Unterschied ist, daß man sich jetzt viel leichter tut - Ultima VI ist zwar kein Einsteigerspiel, aber ein prima Einstieg in die Serie. Kurz und gut: Das derzeitige Nonplusultra, was Rollenspiele angeht!

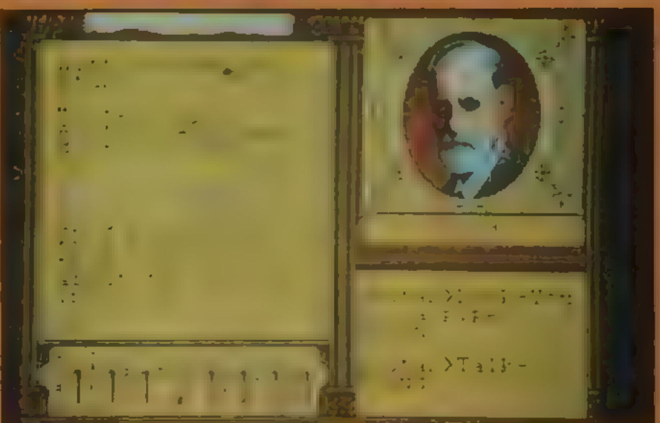
Ultima VII

Bei Redaktionsschluß war „The Black Gate" leider noch nicht ganz fertig, aber soviel läßt sich jetzt schon sagen: Es wird im wahrsten Sinne des Wortes ein echter Thriller! Inhaltlich 200 Jahre nach dem letzten Abenteuer angesiedelt, ist nun sogar kriminalistischer Spürsinn gefragt - mit Schwert und Sprachgewalt allein läßt sich das Geheimnis des schwarzen Tors nicht ergründen. Apropos geheimnisvolle Türen: Auch die bisher so prächtig funktionierenden Moongates werden dann nicht mehr so prächtig funktionieren…

Daß die audiovisuelle Seite des Ganzen wiederum einen gewaltigen Sprung nach vorne machen soll (Sprachausgabe, Hammersound, Wahnsinnsgrafiken, etc.), ist ohnehin selbstverständlich. Die Kehrseite der Medaille sind Mindestanforderungen wie ein flotter AT mit wenigstens 2MB Arbeitsspeicher!







Martian Dreams (VGA)

Ultima VII (VGA)





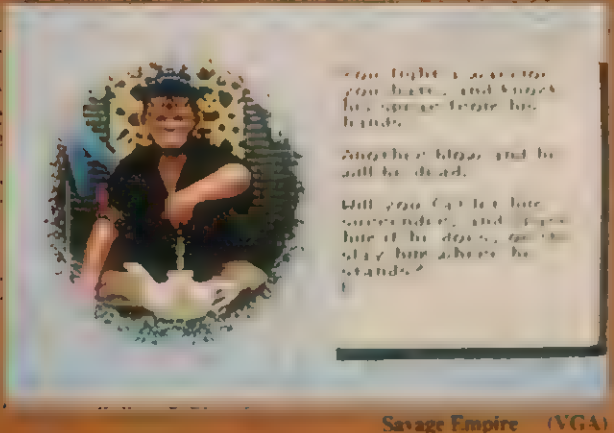
The Savage Empire & Martian Dreams

Weil das Konzept so erfolgreich und die Wartezeit bis zum siebten Teil noch so lang war, startete Origin 1990 eine neue Reihe, die erst „Worlds of Ultima", dann auf einmal „Ultima - Worlds of Adventure" hieß. Aber mit Namen hatte Lord Garriott ja seit jeher Probleme - oder wißt Ihr, wann und warum aus Sosaria plötzlich Britannia wurde?

Die Präsentation der „Nebenwelten" hebt sich zwar deutlich von der Original-Serie ab, das grundlegende System wurde aber praktisch 1:1 übernommen. Bis auf die beliebten Stoffkarten sind sogar die gewohnten Goodies und Packungsbeilagen wieder mit dabei. Letztendlich besteht der Hauptunterschied in den ungewöhnlichen Szenarien: Bei Savage Empire muß sich unser Avatar durch einen Dschungel voller Dinosaurier, Säbelzahntiger und Eingeborenenstämme kämpfen, wäh-



Savage Empire (VGA)



Savage Empire (VGA)



Savage Empire (VGA)

rend er sich in Martian Dreams mit illustren Persönlichkeiten der Historie unterhalten darf. Wer hätte gedacht, daß Sigmund Freud, Mark Twain, Wyatt Earp und Vladimir Lenin friedlich vereint auf dem Mars leben? Was nun die Qualität der Games betrifft, so bleibt sie in beiden Fällen nur knapp unter der von Ultima VI – im Vergleich mit der restlichen Rollenspielwelt langt's daher locker für einen Spitzenplatz! Soviel zum ersten Jahrzehnt Ultima, mal sehen, was Lord British für die nächste Dekade in petto hat... (mm)

Amiga: Problemlos erhältlich sind bloß noch die Teile IV & V, für Teil III braucht man schon ziemlich viel Glück.

ST: Hier gibt's noch III, IV und V. Teil II ist mittlerweile restlos vergriffen.

C 64: Die ersten drei Teile sind zusammen auf einer Compilation erhältlich (auf die sich auch die Preisangabe bezieht), die „Worlds" werden wahrscheinlich gar nicht für den 64er umgesetzt.

PC: Auch hier sind die ersten drei Folgen zum angegebenen Preis als Sammlung erhältlich; für Ultima VI und die „Worlds" ist Vollausstattung angebracht (AT, VGA, Soundkarte).

DIE WELT VON ULTIMA

Ultima I

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	34	31
Sound:	–	–	19	17
Atmosphäre:	–	–	57	56
Urteil:	–	–	45	44

Für Anfänger

Preis: ca. 59,- DM bzw. ca. 79,- DM (PC)
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel

Ultima II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	29	26
Sound:	–	–	16	11
Atmosphäre:	–	–	59	54
Urteil:	–	–	47	42

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM bzw. ca. 79,- (PC)
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel

Ultima III

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	41	40	40	39
Sound:	50	48	52	21
Atmosphäre:	73	72	73	70
Urteil:	71	70	71	69

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM bzw. ca. 79,- DM (PC)
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel

Ultima IV

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	55	55	53	54
Sound:	50	48	52	21
Atmosphäre:	85	85	85	83
Urteil:	83	83	83	81

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM bzw. ca. 79,- DM (Amiga)
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel

Ultima V

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	57	57	58	56
Sound:	80	77	34	29
Atmosphäre:	94	94	92	91
Urteil:	92	92	91	92

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 99,- DM bzw. ca. 69,- DM (C 64)
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel

Ultima VI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	85	90
Sound:	–	–	83	89
Atmosphäre:	–	-	94	96
Urteil:	–	–	93	95

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 119,- DM bzw. ca. 89,- (C 64)
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel

Martian Dreams

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	90
Sound:	–	–	–	88
Atmosphäre:	–	–	–	92
Urteil:	–	–	–	91

Für Experten

Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel

The Savage Empire

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	89
Sound:	–	–	–	87
Atmosphäre:	–	–	–	89
Urteil:	–	–	–	89

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 119,-DM
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel



Bard's Tale I (EGA)

Bard's Tale II (EGA)

Bard's Tale I

Fragt man einen Barden nach seiner Herkunft, bekommt man meist etwas von liebreizenden Mägdelein, lauschigen Mainächten und ähnlichem Märchenkram zu hören. Unser Minnesänger verdankt seine Entstehung schlicht den wackeren Recken von Interplay. Und die haben der Softwarewelt ja schon viel Gutes beschert: Etwa die Adventures „Borrowed Time" und „Tass Times in Tonetown", den Rollenspiel-Klassiker „Wasteland" oder die originellen Schachprogramme „Battlechess I & 2" – aber der streitbare Lautenspieler ist und bleibt ihr größter Erfolg! Zwar hat das Barden-System im Lauf der Zeit nur wenig Fortschritte [illegible] wer weiß, [illegible] [illegible] bis zur Jahresmitte '92 [illegible] nur die fleißigen Programmierer ..

The Bard's Tale I

Der Zauberer Mangar hat das Städtchen Skara Brae so böse verhext, daß es von der Außenwelt völlig abgeschnitten ist und fast nur noch von Zombies, Golems, riesigen Spinnen etc. bevölkert wird. Aber die Rettung naht in Form einer sechsköpfigen Abenteurergruppe, die man sich aus sieben Rassen und zehn Klassen zusammenschustern darf (auch für gesellige NPCs ist noch ein Plätzchen frei). Mit seinen Jung-Heroen flaniert man zunächst mal durch die Straßen, deckt sich in Shops mit Waffen und sonstigem Heldenbedarf ein, besucht Kneipen und sammelt bei Monsterbegegnungen Gold und die ersten Erfahrungspunkte. Mit diesen Erfahrungspunkten hat es eine be[illegible] Bewandtnis: Cha[illegible] genügend zu[illegible] [illegible] [illegible] dern lassen. Neben der Ehre [illegible] bessere Überlebenschancen bei den folgenden Kämpfen. Wer [illegible] insgesamt 15) Dungeons von Skara Brae herumstolpert, ist garantiert für jeden einzelnen Hitpoint dankbar – erst hier zeigen die zahl- und artenreichen Monster, was wirklich in ihnen steckt! Neben der Aussicht auf Prügel, Vergiftung oder Besessenheit findet man aber auch Teleporter, nützliches Equipment und ab und an ein Rätselchen.

Das oft kopierte Spielsystem ist mittlerweile selbst schon Legende: Man sieht die Straßen und Dungeons immer durch ein kleines 3D-Fenster, in dem die Bilder gescrollt bzw. für Gegnerportraits und einzelne Räume umgeschaltet werden. Gekämpft wird in Runden, dabei gibt es keinen eigenen Kampfscreen, man kann lediglich seine Befehle eingeben („You see 12 Gummibärchen! Will you choose to (E)at or (R)un?"). Die Grafik wirkt dabei auch heute noch schön, vor allem, was die Animationen betrifft. Sound ist trotz der sechs magischen Bardenlieder Mangelware, aber wenn es mal was zu hören gibt, dann taugt's auch was. Naja, außer vielleicht am PC...

Bard's Tale II

Der zweite Teil, „The Destiny Knight", brachte zwar keine grundsätzlichen Änderungen, dafür Verbesserungen im Detail. Bei den Kämpfen wird nun die Entfernung berücksichtigt, was die Fights deutlich abwechs-

Wer kennt sie nicht, die Barden-Trilogie mit ihrem eisern durchgehaltenen Hack'n Slay Prinzip? Genau wie bei den nahtlos anknüpfenden Drachenkriegen haben Dichter, Denker und Plaudertaschen hier wenig zu melden – willkommen in der Heimat der fröhlichen Schlagetots...



... III (Amiga)

Dragon Wars (C 64)

lungsreicher gestaltet. Aber vor allem ist jetzt alles größer, gewaltiger und gemeiner: sechs Städte, 25 Dungeons, dazu die Wildnis, sieben Bardenlieder, über 100 Monstersorten – bloß bei den Zaubersprüchen muß man sich mit „kläglichen" 79 Stück begnügen, wo der Vorgänger doch schon 85 hatte. Zum Ausgleich sind diesmal ein paar recht stramme dabei, z.B. der Batch-Spell, der fünf „normalen" entspricht; oder Mangar's Mallet, der sämtlichen Feinden gleich 200 bis 800 Schadenspunkte auf einmal verpaßt! Damit kann man schon arbeiten – aber nur wenn man Archmage ist, also der (neuen) obersten Magierstufe angehört.

Die eigentliche Aufgabe besteht darin, die sieben Einzelteile des „Destiny Wand" zu finden, einem für den Weltfrieden ungemein wichtigen Zauberstab. So nebenbei soll man natürlich den schurkischen Dieb stellen, und *ganz* nebenbei will auch noch eine Prinzessin gerettet werden. Die Rätsel haben sich ebenfalls vermehrt, sind aber weiterhin nur Beigabe zur allesbeherrschenden Kämpferei. Daß der Schwierigkeitsgrad gestiegen ist, ist verständlich, daß die Amiga-Grafik gegenüber dem ersten Teil Rückschritte gemacht hat, allerdings weniger.

Bard's Tale III

Mit „The Thief of Fate" wird der absolute Barden-Zenith erreicht! Der Umfang ist um etwa die Hälfte angewachsen, und selbstverständlich wurden wieder etliche Kleinigkeiten überarbeitet. Die wichtigste Errungenschaft ist aber wohl, daß es hier endlich Automapping gibt. Von lästigem Papierkram (und keifenden Schreibwarenhändlern) befreit, streift man durch die verwüsteten Gassen von Skara Brae – ein verrückter Gott hat die Helden-Heimat in Schutt und Asche gelegt. Zum Glück

(Amiga)

Bard's Tale II

hat er dabei einen der alten Weisen aus dem Review Board übersehen, sonst wüßte unsere Mannschaft ja gar nicht, woher sie diesmal ihren Auftrag bekommen soll…

Die Helden dürfen hier erstmals auch Heldinnen sein, außerdem wurde die Magierzunft mit Chronomancer und Geomancer um zwei weitere Stufen ausgebaut. Fein, daß man nun überall abspeichern kann (zuvor ging's nur in der Gilde), noch feiner, daß die Monster-Population mittlerweile auf über 500 verschiedene Sorten angewachsen ist und nun stolze 84 Dungeons der Erforschung harren. Außerdem warten rund 100 Spells darauf, in ein höhnisch grinsendes Gegnerantlitz geschleudert zu werden. Grafisch und soundmäßig sieht's inzwischen ebenfalls wieder etwas besser aus, ja, und sogar die grauen Zellen bekommen dank der knackigen Kopfnüsse jetzt mehr zu tun. Das Grundprinzip hat sich jedoch seit Anbeginn (1986) nicht geändert: Es wird gekämpft, bis die Schwerter glühen, die Magier murmeln Zauberspruch um Zauberspruch, die Barden spielen sich die Seele aus dem Leib – und alles zusammen macht einfach höllisch Spaß!

Dragon Wars

Was um alles in der Welt haben die Drachenkriege mit den Bardengeschichten zu tun? Viel mehr als man denkt! Denn hätte es nicht zwischen den Jungs von Interplay und ihrem Vertrieb Electronic Arts ein paar kleinere Zwistigkeiten gegeben, wäre dieses Game wohl als Bard's Tale IV herausgekommen!

So heißt es zwar anders, ABER: Charaktere der Bard's Tale Reihe können problemlos übernommen werden, das vertraute 3D-Fenster- [illegible] munter vor sich hin, das Rundenkampfsystem ist praktisch identisch, lediglich bei der Zauberei ist nicht mehr alles so, wie es im alten Bardenreich war. Zum einen müssen die Sprüche erst (mit Hilfe von Scrolls) gelernt werden, zum anderen gibt's zur Ergänzung ein eigenes Skillsystem mit 20 auswählbaren Fähigkeiten. Die Party darf maximal sieben Mitglieder enthalten, genauer gesagt, vier Spielercharaktere und drei NPCs. Größter Wert wurde diesmal auf den Bedienungskomfort gelegt: Das Automapping läßt keinerlei Wünsche mehr offen (man sieht auch, wo man noch nicht war), und für ständig wiederkehrende Befehlsfolgen können individuelle Makros definiert werden.

Die Zahl der Rätsel wurde ebenfalls erhöht, die Leute reden auch mehr (Unterhaltungen im „Ultima"-Stil darf man sich aber nicht erwarten), die Atmosphäre ist dichter als je zuvor – alles in allem ist Dragon Wars vielleicht das beste Bard's Tale bisher. Als Einstieg für Jungbarden ist es dennoch nicht zu empfehlen, dafür watscheln hier einfach ein paar Zombies zuviel herum!

Zum Schluß…

…noch eine gute Nachricht für all jene, die schon immer mal ihr eigenes Rollenspiel basteln wollten: Mit dem **Bard's Tale Construction Set** geht das jetzt ganz ohne Programmierkenntnisse! Eigene (dPaint-) Grafiken lassen sich einbinden, in der PC-Version werden Maus, VGA- und diverse Soundkarten unterstützt (für den Amiga erscheint das Teil etwas später), ja, sogar ein fertiges Mini-Rollenspiel ist im Lieferumfang enthalten. Bard's [illegible]


Dragon Wars (Amiga) Dragon Wars

Amiga: Im Schnitt sehen die Bardenstories auf der „Freundin" eindeutig am besten aus.

ST: Tja, über den ersten Teil ist der Barde hier leider nie herausgekommen…

C 64: Trotz aller technischen Unzulänglichkeiten der „Brotkiste" können diese (Ur-) Versionen grafisch erstaunlich gut mithalten!

PC: Unterstützt werden CGA, EGA und Maus, aber keine Soundkarten (Ausnahme: BT III unterstützt AdLib). Auch auf XTs gut spielbar, auf 386ern fast schon zu schnell.

Bard's Tale I

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72	72	68	65
Sound:	37	33	31	12
Atmosphäre:	78	78	78	73
Urteil:	76	76	75	73

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Interplay/Electronic Arts
Bezug: Fachhandel

Bard's Tale II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	67	–	71	68
Sound:	38	–	32	13
Atmosphäre:	78	–	78	72
Urteil:	77		76	75

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 49,- DM bzw. ca. 25,- DM (C 64)
Hersteller: Interplay/Electronic Arts
Bezug: Fachhandel

Bard's Tale III

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	76	–	78	76
Sound:	38	–	33	36
Atmosphäre:	86	–	86	85
Urteil:	85	–	85	84

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM bzw. ca. 49,- DM (C 64)
Hersteller: Interplay/Electronic Arts
Bezug: Fachhandel

Dragon Wars

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	79	–	81	75
Sound:	82	–	38	16
Atmosphäre:	88	–	88	84
Urteil:	87		86	83

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM bzw. ca. 49,- DM (C 64)
Hersteller: Interplay/Electronic Arts
Bezug: Fachhandel

Advanced Dungeons & Dragons

Was Gary Gygax 1974 mit seinen „Papier-Drachen" begann, ist am Monitor zur umfangreichsten Rollenspiel-Sammlung überhaupt gediehen: Die digitale AD&D-Welt von SSI umfaßt zur Zeit stolze neun Programme - und es werden praktisch täglich mehr!

Insgesamt vier Fantasy- und ein SF-Szenario (allesamt basierend auf dem AD&D-System) hat die amerikanische Company momentan im Angebot, Neuerscheinungen für die eine oder andere Serie werden in Fließband-Geschwindigkeit veröffentlicht. Das hat zur Folge, daß in manchen SSI-Produkten Verbesserungen mit der Lupe zu suchen sind, während andere, wie „Eye of the Beholder", plötzlich mit komplett neuem Gameplay aufwarten können - allen gemeinsam ist ein spürbares Übergewicht der Kämpfe gegenüber den Rätseln. Aber die Fangemeinde würde es wohl gar nicht anders wollen.

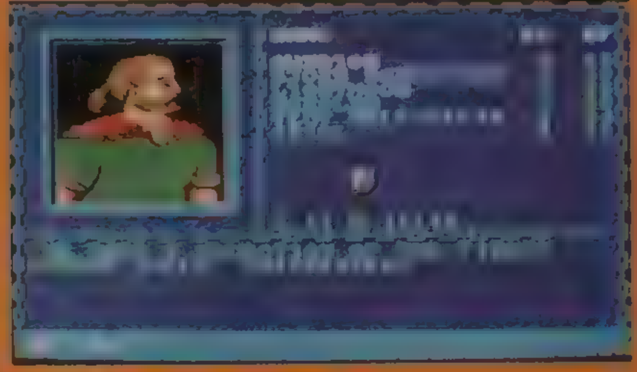
[illegible] Rangers [illegible] oder „He[illegible]" Hätten [illegible] rucksichtig[illegible] turlich auf [illegible] schlappe neun Programme gekommen! Haben wir aber nicht, weil für solche Fälle schließlich unsere „Grauzone" zuständig ist - AD&D-Spezialisten werden weiter hinten im Heft also nochmals fündig.




Pool of Radiance (Amiga)

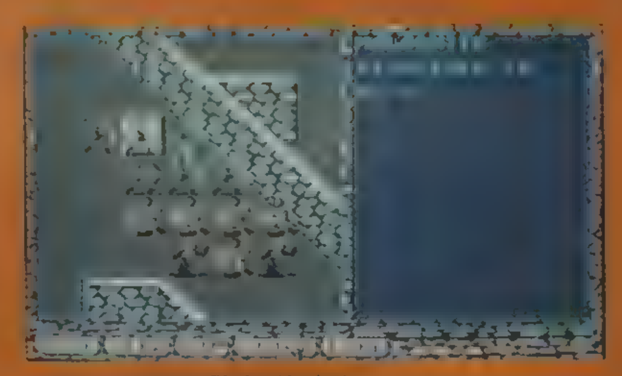
Pool of Radiance

Anno '88 machte das AD&D-System erstmals am Computer von sich reden, die Forgotten Realms hielten in der Welt der Tastaturen und Monitore Einzug. Beim (gedruckten) Original handelt es sich um eine umfangreiche, in Kleinserien unterteilte Reihe von Fantasy-Abenteuermodulen; auf ihnen basieren letztlich natürlich auch die Digi-Versionen. Bei den PC- und C 64-Recken kam das Spiel denn auch vom Start weg gut an, stellte das Konzept doch einen Durchbruch hinsichtlich der Komplexität dar. Besonders der taktische Kampfbildschirm mit seinen vielen Handlungsmöglichkeiten begeisterte die Rollenspieler-Gemeinde. Etwas später folgte dann eine ST-Version, lediglich die Amigianer mußten volle zwei Jahre auf ihre Umsetzung warten, da für diese Version sämtliche Monsterbilder und Zwischengrafiken neu gezeichnet wurden - allerdings mit eher mäßigem Ergebnis.
Wie auch immer, es geht hier jedenfalls darum, die Ursache für das hohe Monsteraufkommen in der Hafenstadt Phlan zu beseitigen. Dazu braucht man natürlich zunächst mal eine Party, sechs Reck(inn)en können unter ebensovielen Rassen, aber nur vier Berufen wählen. Wer dabei gewisse Nachteile in Kauf nimmt, darf sich aber immerhin die AD&D-typischen „Multiple-Class-Charaktere" erschaffen. Den Klerikern und Magiern stehen insgesamt 55 Spells für Kriegs- und Friedenszeiten zur Verfügung, wobei sie sich jeden Spruch vor der Verwendung immer wieder neu einprägen müssen.
Alle Mitstreiter werden am Hauptscreen namentlich aufgeführt, einschließlich ihrer Hitpoints und der aktuellen Rüstungsklasse. Ein kleines Fenster zeigt die Welt aus Partysicht (Primitiv-3D), manchmal erscheinen hier auch Mini-Grafiken und animierte Monsterportraits. Mit Menüs und Maus bzw. Tastatur wird das ganze Drama etwas gewöhnungsbedürftig aber sonst recht bequem gesteuert, wobei auch verschiedene Sonderscreens angewählt werden können (Inventory, Spell-Management usw.). Für Kämpfe steht, wie gesagt, ein eigener Schirm bereit, auf dem Helden und Gegner aus der „Feldherrenhügel-Perspektive" zu sehen sind. In der Wilderness schließlich dirigiert man ein einsames Sprite in Draufsicht über die Landkarte, die Sounduntermalung beschränkt sich generell auf eine ganz nette Titelmelodie (am PC eher Titelpiepsen) und ein paar Spar-Effekte. Dieses Spieldesign erhob SSI kurzerhand zum Baukasten-Prinzip, entsprechend ähnlich fielen die Nachfolger aus.


Curse of the Azure Bonds (Amiga)

Curse of the Azure Bonds

In der direkten Fortsetzung zum „Strahlenteich" erwachen unsere Helden im Gasthof des Städtchens Tilverton und entdecken seltsame Tätowierungen auf ihren Armen. Böse Sache, denn damit stehen die Ärmsten nun im Bann der üblen „Meister", welcher nur durch den Tod derselben beseitigt werden kann.
Man darf die Pool-Charaktere übernehmen oder auch neue erschaffen, die dann gleich im fünften Level anfangen. Mit Rangern und Paladinen stehen zwei weitere (halbmagische) Berufe zur Wahl, und Zauberkundige dürfen sich jetzt an 30 zusätzlichen Spells austoben. Außer bei der Amiga-Ver-


Secret of the Silver Blades (Amiga)


Secret of the Silver Blades (EGA)



Pools of Darkness (VGA)

sion hat sich die Grafik gegenüber dem Vorgänger geringfügig verbessert, Sound und Handhabung lassen jedoch keine Unterschiede erkennen.

Secret of the Silver Blades

Noch ist kein Ende der Strapazen in Sicht: Frisch gebadet und endlich wieder ohne Tatoos wird unser Haufen von verzweifelten Bergarbeitern zu Hilfe gerufen. In deren Mine wimmelt es neuerdings von allerlei monströsem Gewürm, das durch magischen Bann lange im Berg verborgen war und nun finstere Pläne hegt. Da waren die Kumpel wohl ein wenig übereifrig und haben die neue Sohle zu tief angelegt! Die Vermutung drängt sich schon deshalb auf, weil man zwar viele, viele Labyrinthe zu durchmessen hat, in denen aber wenig, wenig los ist…

Nach bewährtem Muster darf die Party vom Vorgänger übernommen oder selbst gestrickt werden (neuer Anfangs-Level: acht), und das wiederum erweiterte Magiesystem bietet 13 neue Beschwörungen. Die Kampfstärke der Monster ist jetzt einstellbar, was aber ein zweischneidiges Schwert ist: Das Erschlagen von altersschwachen Skeletten bringt nämlich kaum Erfahrungspunkte. Ansonsten wenig Neues in den Forgotten Realms – Grafik und Sound sind [illegible], nur daß am PC jetzt auch Soundkarten unterstützt werden.



Pools of Darkness (VGA)

Pools of Darkness

Dieses Game ist wirklich das Allerletzte! Zum einen handelt es sich dabei nämlich um die bislang letzte Folge aus dem originalen Forgotten Realms Szenario, zum anderen ist es momentan auch das letzte Produkt der SSI-Factory. Und siehe da, den altgedienten AD&D-Haudegen erwarten ein paar positive Überraschungen… Wiewohl immer noch nach dem altbekannten System gefighted und geforscht wird, sticht [illegible] sofort die gewaltig [illegible] Grafik ins Auge! Besonders PC-User werden von den 256 VGA-Farben schier geblendet; an Zwischenbildern herrscht kein Mangel, und sogar die Dungeons sehen ohne die gewohnten „Streifentapeten" beinahe wie Dungeons aus. Die Story klingt ebenfalls vielversprechend, kehren die Helden doch nach zehn Jahren in die Heimatstadt Phlan zurück (wie üblich kann man sich aber auch neue Kämpfer schnitzen), nur um in das endgültig letzte Gefecht mit dem Superduperhaupt-Bösewicht zu geraten. Mag es an der Story, der feinen Optik oder den 112 Spells liegen – nach „Eye of the Beholder" sind die dunklen Teiche eindeutig das launigste Drachen-Ei!

Champions of Krynn

Machen wir wieder einen kleinen Sprung zurück: Im Frühjahr 1990 eröffnete SSI die „Zweite Front", nach Action-Ablegern wie z.B. „Dragons of Flame" wurde das Dragonlance-Szenario nun endlich auch mit einem „richtigen" Rollenspiel geadelt. Grundsätzlich sieht es in Krynn aber nicht viel anders aus als in den Forgotten Realms, die Unterschiede sind klein aber fein.

Neben Menschen laufen hier zwei Sorten Zwerge und sogar drei Elfenvarianten herum, dann gibt es noch die hobbitähnlichen, aber stärkeren Kender. Ihnen allen stehen sechs verschiedene Laufbahnen offen, darunter zwei „bezaubernde" (Mages und Clerics). Die Monde von

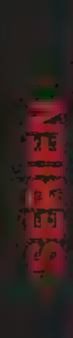


Champions of Krynn (C 64)



Champions of Krynn (Amiga)

SERIEN





Death Knights of Krynn (EGA)

Krynn (weiß, rot und dunkel) korrespondieren mit den Weißen, Roten und Schwarzen Magiern: Je nach den Phasen ihres Satelliten sind die Angehörigen der betreffenden Schule gut oder weniger gut drauf. Insgesamt dürfen 58 weitgehend schon aus den Realms bekannte Spells verwendet werden - wiederum sowohl während der Kämpfe als auch bei anderen Gelegenheiten.
Für Konfliktstoff sorgt die neuerdings bedenklich angewachsene Aktivität herumziehender Draconier-Truppen, auch verliert die örtliche Armee andauernd Patrouillen auf unerklärliche Weise. Deshalb greift der Commandante des zuständigen Außenpostens auf sechs ebenso tapfere wie unerfahrene Helden zurück, sie sollen im Verlauf mehrerer Mini-Quests eine großangelegte Verschwörung der Draconier entschwören. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei nicht allzu hoch angesiedelt, neben der einstellbaren Monsterstärke und dem schon gewohnten Sound wird aber leicht aufgepeppte Grafik (vor allem in der 64er Version!) sowie für PC-Besitzer erstmals Maussteuerung plus Kartensound geboten.

Death Knights of Krynn

Auch hier geht's nahtlos weiter: Die braven Haudegen feiern gerade ihren Sieg über die Draconier, als sich ein gewisser Lord Soth unangenehm bemerkbar macht. Der Bursche bastelt aus wehr- und leblosen Rittern eine Armee untoter Wiedergänger, mit denen er das Ländle unter seine Fuchtel bringen will. Zum Glück sind die sechs Helden der vorangegangenen Schlacht gut im Training - ansonsten können wieder andere gezeugt werden, die hier meist im siebten Level ihr Dasein beginnen. Ein neuer Beruf (Paladin) und 32 brandneue Zaubersprüche können jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Totenritter kaum Highlights zu bieten haben: Ein mittelmäßiger Nachfolger mit (zu) niedrigem Schwierigkeitsgrad.



Gateway to the Savage Frontier (VGA)

Gateway to the Savage Frontier

Kommen wir nun zum Fantasy-Szenario Nummer drei. Mit diesem Spiel wurde im Spätsommer des Jahres 1991 eine neue Reihe eröffnet, deren Handlung an der nördlichen Grenze der Forgotten Realms Welt angesiedelt ist. Das Unheil droht diesmal in Form heranwandernder Horden von Eis-Orks, mit denen sich naturgemäß ein brandneuer Heldenverein herumschlagen muß. Eingedenk der noch kommenden Fortsetzungen



Eye of the Beholder (VGA)

ist hier Level 3 das höchste der Gefühle (gilt insbesondere für die Zaubersprüche); dafür ist die [illegible] durch kleinere Umstellungen im Menüsystem übersichtlicher geworden. Ansonsten wartet die Grenzregion mit schön gezeichneter Grafik auf - aber nur bei den winzig kleinen Portraits, die gelegentlich eingeblendet werden!

Eye of the Beholder

Den Höhepunkt des Fantasy-Reigens nach AD&D-Muster stellt eindeutig dieses Game dar, das wiederum den Anfang eines Forgotten Realms Teilszenarios markiert - die Legend-Serie ward geboren.
Und plötzlich war (fast) alles anders: Feinste 3D-Grafik im Stil von „Dungeon Master", wunderbar animierte Gruselmonster, vereinfachte Handhabung (linkes Mausohr nimmt Gegenstände und manipuliert Umgebung, rechtes benutzt Items und Waffen), ein genial verbessertes Kampfsystem (alles passiert in Echtzeit auf dem Hauptscreen) und wunderschöner Titelsound samt tollen Stereo-FX sorgen für ungläubiges Staunen! Alte Bekannte findet man lediglich bei den Rassen, Berufen und Spells; naja, auch die Story strotzt nicht gerade vor Originalität: Im Abwassersystem des Städtchens Waterdeep haust quasi das Böse an sich, flugs machen sich vier „Kanalarbeiter" auf den Weg durch die zwölfstöckigen Katakomben.
Vom Spielerischen her nicht weiter aufregend - da einen Gegenstand aufsammeln, dort anwenden und zwischenrein einem Monster die Rübe abschlagen. Mit übermäßigen Schwierigkeiten ist die (reine) Dungeonwanderung ebenfalls nicht verbunden, macht aber schon wegen der irren Grafik einen Heidenspaß. Beim Hersteller hat man's auch gemerkt, weshalb der Nachfolger „The Legend of Darkmoon" mit noch schöneren Monstern, verbessertem Spellcasting und vielen neuen Umgebungen aufwarten soll. Voraussichtlicher Starttermin: um die Jahreswende 91/92.



Buck Rogers (VGA)

Buck Rogers

Anfang 1991 ist den Jungs von SSI aufgefallen, daß Fantasy nicht alles ist – warum nicht einmal ein Science Fiction Szenario mit dem Regelwerk von AD&D verknüpfen? Gedacht, getan, schon erblickte ein amerikanischer Comic- und Filmheld das fahle Licht der Monitore…
Buck Rogers wurde irgendwann im 20. Jahrhundert in seinem Raumschiff tiefgefroren und wacht erst anno 2456 wieder auf. Und was muß der arme Kerl feststellen? Das Sonnensystem ist nunmehr besiedelt, es haben sich zwei rivalisierende Machtblöcke gebildet, und die Bösen wollen gerade den Guten mit einem riesigen Laser vom Merkur aus einheizen. Schon wegen der Energieverschwendung kann man das nicht angehen lassen, also wird schnell eine sechsköpfige Party gebastelt. Natürlich stehen hier Marsianer oder Merkurier statt Elfen und Zwergen zur Disposition, und auch Clerics oder Paladine wird man unter den Ingenieuren und Medics vergeblich suchen. Spells fehlen logischerweise ebenfalls; an ihre Stelle ist ein kompliziertes Skill-System getreten
Und doch [illegible] den guten Buck (der übrigens persönlich [illegible] Gastspiel als NPC gibt) glatt mit irgendeiner Krynn'schen Heldensaga verwechseln: Screenaufbau und Steuerung gleichen sich wie ein Clone dem anderen, die Grafik wirkt nur deshalb schöner, weil öfter bunte und großformatige Zwischenbilder gezeigt werden. Ja, die Sounds klingen sogar eher noch trüber. Aber die durchgestylte Story macht Spaß, und so zählt der kosmische Witwentröster trotz des windigen Schwierigkeitsgrads noch zu den besseren Produkten der amerikanischen Fließbandschmiede. Für weitere Abenteuer mit Mr. Rogers besteht also durchaus noch Hoffnung… (jn)

Amiga: Hier sind durchgehend alle Games zu haben, ein Megabyte ist aber stets die notwendige Eintrittskarte. Sämtliche Programme sind paßwortgeschützt und werden komplett in deutsch ausgeliefert (gilt für alle Systeme).

ST: Bislang wurde nur die ursprüngliche Forgotten Realms Reihe umgesetzt, im allgemeinen weitgehend identisch mit den Amiga-Versionen.

C 64: Hier kann statt Tastatur auch der Joystick benutzt werden, allerdings keine Maus. Die Legend-Serie wird vermutlich nicht umgesetzt.

PC: Generell wird CGA und EGA unterstützt, die neueren Spiele und „Buck Rogers" kennen auch VGA. Bis auf die beiden allerersten Programme Adlib-Sound, mit dem Soundblaster kommen nur die ganz neuen Vertreter zurecht.

Curse of the Azure Bonds

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	55	54	60	52
Sound:	38	38	40	17
Atmosphäre:	66	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Urteil:	63	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Für Fortgeschrittene

Preis: [illegible] DM (PC)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Pools of Darkness

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	[illegible]		–	76
Sound:	[illegible]		–	[illegible]
Atmosphäre:	77	–	–	[illegible]
Urteil:	76	–		[illegible]

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM, ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Gateway to the Savage Frontier

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	54	–	56	55
Sound:	48	–	40	38
Atmosphäre:	60	–	60	59
Urteil:	58		58	57

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM, ca. 69,- DM (C 64), ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Pool of Radiance

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	57	52	59	50
Sound:	38	38	40	17
Atmosphäre:	67	66	68	63
Urteil:	64	64	65	62

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM, ca. 69,- DM (C 64), ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Champions of Krynn

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	57	–	64	57
Sound:	46	–	40	44
Atmosphäre:	64	–	64	64
Urteil:	63	–	64	63

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM, ca. 69,- DM (C 64), ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Eye of the Beholder

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	88	–	–	89
Sound:	74	–	–	74
Atmosphäre:	85	–		85
Urteil:	87	–		87

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM, ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Secret of the Silver Blades

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	55	54	60	52
Sound:	36	36	38	36
Atmosphäre:	58	58	59	57
Urteil:	56	56	57	56

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM, ca. 69,- DM (C 64), ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Death Knights of Krynn

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	53		55	53
Sound:	46	–	40	44
Atmosphäre:	57	–	57	57
Urteil:	55	–	55	55

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM, ca. 69,- DM (C 64), ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Buck Rogers

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62	–	59	62
Sound:	40	–	38	38
Atmosphäre:	68	–	66	68
Urteil:	66		64	66

Für Anfänger

Preis: ca. 99,- DM, ca. 69,- DM (C 64)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

HIER SPIELEN NICHT NUR



ROLLENSPIELE EINE ROLLE...!



MIGHT & MAGIC

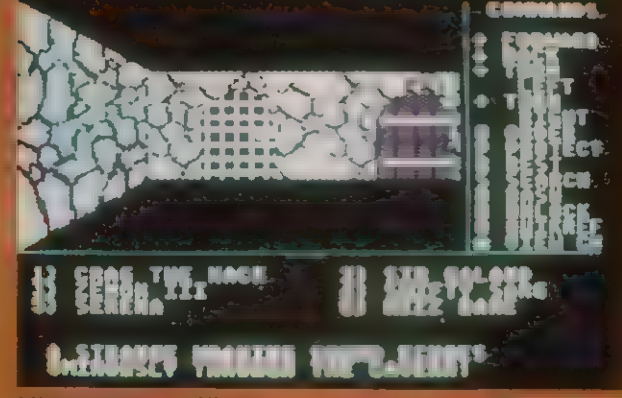
Die Welt wird immer komplexer, besonders die der Macht und Magie: Jeder Teil der Serie ist nicht einfach bloß besser als der vorherige – es liegen geradezu Welten dazwischen! Hier könnte sich die Konkurrenz ruhig mal ein Scheibchen abschneiden...



Might & Magic III (VGA)

Might & Magic I

Logischerweise ist daher der erste Teil noch nicht so besonders mächtig magisch – rein technisch gesehen handelt es sich eher um einen müden „Bard's Tale" Abklatsch. Im Klartext: Man sieht die Abenteuerwelt durch ein 3D-Fenster, gelegentlich dringt ein schreckliches Dudeln oder Piepsen aus dem Lautsprecher, gesteuert wird ausschließlich per Tastatur, und die Kämpfe laufen nach altbewährtem Hack'n Slay Muster ab. Aber das Game hat schon Qualitäten, wer sie entdecken will, muß halt etwas genauer hinsehen. Beispielsweise sind die Monster hier nicht bloß zahlreich (so um die 200 verschiedene Sorten), sondern auch bestechlich, nur die königlichen Beamten bilden da eine löbliche Ausnahme! Um aber überhaupt erstmal an das Schmiergold zu kommen, müssen viele kleine Heldentaten vollbracht werden; erst wer reich, erfahren und heldenhaft genug ist, darf sich daran wagen, das geheimnisvolle „Inner Sanctum" im krisengebeutelten Lande Varn zu finden.



Might & Magic I (CGA)



Might & Magic III (VGA)

Mag die Präsentation auch schlicht sein, über die Ausstattung läßt sich nicht meckern: Fast hundert Zaubersprüche dürfen gesäuselt werden, rund 250 magische Gegenstände liegen in den Städten, Wäldern, Sümpfen und (vielen!) Dungeons verstreut, die Party besteht aus sechs Leuten (fünf Rassen, sechs Klassen), und die Packung enthält auch allerlei Nützliches, wie eine Karte der Oberwelt und einen dicken Zeichenblock zum Kartographieren der Dungeons.

Might and Magic II

Ein Jahr später durfte man den Zeichenblock wieder weglegen, glänzte der Nachfolger doch bereits mit Automapping. Und das ist beileibe nicht der einzige Fortschritt, so sind z.B. auch zwei neue Charakterklassen hinzugekommen, außerdem dürfen jetzt Söldner für die Abenteurergruppe angeworben werden, womit die Party nun maximal acht Personen umfaßt. Zauber- und Kampfsystem blieben zwar im Prinzip unverändert, aber immerhin sind ein paar neue Sprüche dabei, wie es überhaupt unzählige Verbesse-

rungen im Detail gibt. Am augenfälligsten ist das natürlich bei der Grafik, die nicht nur wesentlich schöner gezeichnet ist, sondern jetzt auch mit hübsch animierten Gegnern aufwarten kann. Seien es nun die Waffen, sonstige Gegenstände, Dungeons oder gar die Aufgabenstellungen – alles ist mehr, größer und auch komplexer geworden. Allen voran die Feindesschar: Unüberschbare Monsterhorden haben das arme (aber weitläufige!) Land Cron überfallen, durch Abschlachtung von Einzelexemplaren soll man sich wieder seine Sporen als Held verdienen. Rollenspielanfängern könnte das hier aber einigermaßen schwerfallen, denn der Schwierigkeitsgrad hat ebenfalls gewaltig zugelegt. Lediglich bei der Steuerung und beim Sound hat sich nicht allzuviel getan, allerdings ist das von System zu System unterschiedlich – genau wie die Möglichkeit, Althelden aus Teil I zu importieren.

Might & Magic III

Vielleicht liegt's ja daran, daß „Isles of Terra" unmittelbar auf dem PC entwickelt wurde, anstatt am Apple wie die vorhergegangenen zwei Akte des M&M-Dramas – jedenfalls ist es das reinste (VGA-) Grafikwunder, auch Sounduntermalung und Sprachausgabe würden einem Film zur Ehre gereichen! Die traumhaft animierten Monster sind formatsprengend groß, die Insel-, See- und Dungeonlandschaften von berückender Schönheit, man sieht die Pfeile fliegen und das Blut spritzen...
Tja, Wunder ohne Ende, sogar die Steuerung wurde endlich revolutioniert, jetzt hat die Maus das Sagen. Außer den eigentlichen Icons lassen sich noch etliche Stellen am Screen anklicken, fast jeder Grafikschnörkel hat irgendeine Funktion! Es kämpft und zaubert sich nun komfortabler denn je, beim Schlagabtausch mit den Monstern gibt's eine Quickfight-Option, und selbst als Zauberlehrling darf man schon große Sprüche klopfen – sofern man sie bezahlen kann. Selbstverständlich gibt's eine vorgefertigte Party, die Möglichkeit selber eine zu stricken, (superbes) Automapping, es darf gehandelt werden, NPCs [illegible] um Aufnahme, und in höchster Not kann man sich sogar an den Startpunkt „zurückbeamen" lassen [illegible] das mag einen [illegible] kosten, aber [illegible] nackte Überleben geht, nimmt man das gern in Kauf.
Bei [illegible] für den neuen Star am Rollenspiel[illegible] „Weltsi[illegible] [illegible] [illegible] auch [illegible] nicht [illegible] sein [illegible] paar Verbesserungen wollte man sich [illegible] & Magic [illegible]



Might & Magic II (Amiga)



Might & Magic III (VGA)

Amiga: Teil III soll schon zu Weihnachten erscheinen – hoffentlich habt Ihr ein MB parat!

ST: Hier gibt's weder Macht noch Magie.

C 64: So gut die ersten Folgen auch umgesetzt wurden, mit dem dritten Teil würden wir lieber erst gar nicht rechnen...

PC: Teil III unterstützt VGA, EGA und alle Soundkarten, ein schneller 286er mit Festplatte ist Mindestvoraussetzung. Die Vorgänger geben sich aber bereits mit einem Hercules-XT zufrieden.

SERIEN

Might & Magic I

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:			47	43
Sound:	—	—	15	13
Atmosphäre:	—	—	57	56
Urteil:	—	—	55	54

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 49,– DM bzw. ca. 79,- DM (PC)
Hersteller: New World Computing
Bezug: Restposten...

Might & Magic II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62		61	61
Sound:	30	—	24	18
Atmosphäre:	65	—	64	64
Urteil:	62	—	61	61

Für Experten

Preis: ca. 64,– DM bzw. ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: New World Computing
Bezug: Fachhandel

Might & Magic III

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:			—	91
Sound:	—	—		87
Atmosphäre:	-	—	—	83
Urteil:	—	—	—	83

Für Experten

Preis: ca. 129,- DM
Hersteller: New World Computing
Bezug: Fachhandel

Wizardry

Kein Wunder, wenn man Andrew Greenberg und Robert Woodhead gelegentlich schon als die „Großväter der digitalen Rollenspiele" bezeichnet hat – die Ursprünge Ihrer Fantasy-Welt reichen bis in die sagenumwobene Vorzeit von 1981 zurück!

Verständlich also, wenn die ersten fünf Folgen der bislang sechsteiligen Wizardry-Serie aussehen, als hätte man sie auf einer Schreibmaschine programmiert! Erstaunlicherweise ist es unseren Rollenspiel-Opas dennoch gelungen, ihren Strich-Dungeons mit teilweise einfachsten Mitteln so etwas wie Leben einzuhauchen. Klar, die Grafiken sind aus heutiger Sicht ein Graus, der Sound ist, hmm, ja, fürchterlich, aber die (Tastatur-) Steuerung war von Anfang an ohne Fehl und Tadel. Und auch sonst findet man eigentlich alles, was sich Helden so wünschen: ein Charakter-Bastelset mit fünf Rassen und acht Berufen, ein hochkompliziertes Magiesystem (50 Spells), Händler, Heiler und die Aussicht auf Beförderung...

Wizardry I

In „Proving Grounds of the Mad Overlord" soll man dem Zauberer Werdna ein magisches Amulett mopsen, das dieser in einem (natürlich böse vermonsterten) Burgverlies versteckt hat. Wie, das klingt nicht besonders originell? Tja, 1981 Leute, 1981...

Wizardry II

„Knight of Diamonds" ist kein eigenständiges Game, da hier die Party aus dem ersten Teil übernommen werden *muß*. Immerhin darf man aber schon eine ganze Stadt („Llylgamyn") retten, und zwar durch die Wiederbeschaffung eines göttlichen Stabs. Wenn das mal keine gewaltige Steigerung ist!

Wizardry III

Und weil's so schön war, ist unser Städtchen bei „Legacy of Llylgamyn" erneut in Schwierigkeiten – diesmal hat ein unfreundlicher Drache den hochwichtigen „Scrying Orb" mit Beschlag belegt. Auch hierbei handelt es sich wieder um eine reine Ergänzungsdisk ohne nennenswerte Neuerungen.

Wizardry IV

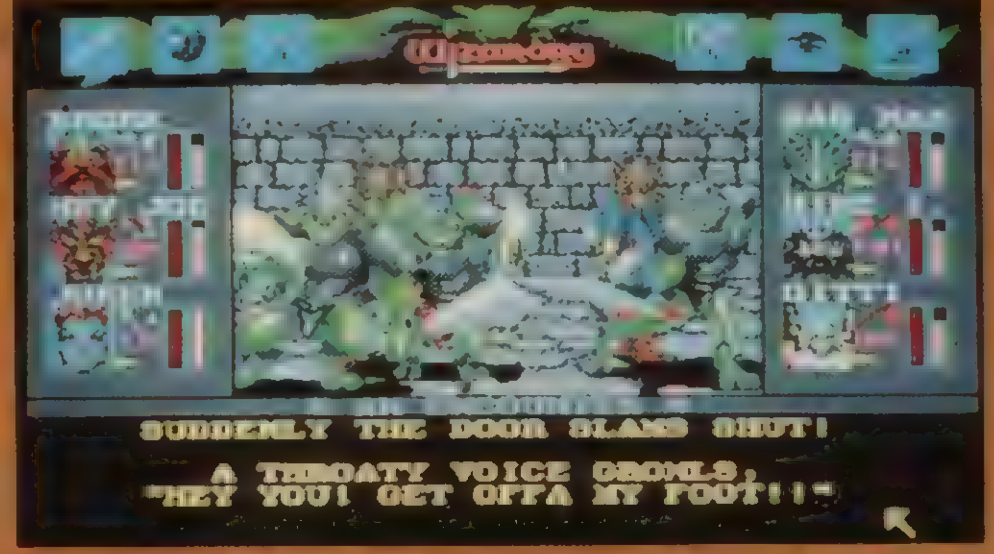
In „The Return of Werdna" wird erstmals mit dem Prinzip der Party-Übernahme gebrochen, der Grund dafür ist ebenso einleuchtend wie eigenwillig: Man steuert den Bösewicht aus Teil I (!) samt seinen Kumpels – es gilt, sich durch einen Dungeon voller widerlich tapferer Abenteurer ins Freie zu kämpfen. Rein theoretisch läßt sich das Programm zwar ohne Wizardry-Erfahrung spielen, aber der Schwierigkeitsgrad ist gigantisch, dazu liegt nur eine unvollständige Kurzanleitung bei.

Wizardry V

„Heart of the Maelstrom" ist nun endlich ein richtig eigenständiges Abenteuer; dank Party-Strickmenü und Handbuch steht die Wizardry-Welt hier auch Einsteigern offen. An Neuerungen sind mehr Zaubersprüche und ein verbessertes Kampfsystem zu verzeichnen, außerdem treten jetzt Unterhaltungen mit NPCs und knackige Rätselnüsse in den Vordergrund. Handlungstechnisch muß man sich den mahlenden Strom wie einen besonders großen und gemeinen Dungeon vorstellen, in dem der Arch-Mage G'Bli Gedook auf seine Befreiung aus den Händen einer bösen Hexe wartet.



Bunte Monster sterben schöner: Wizardry VI (EGA)



Wizardry VI (Amiga)



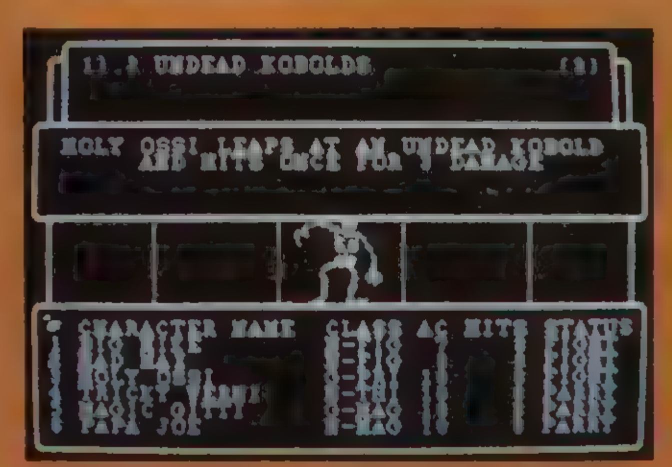
Wizardry VI (Amiga)



Der Enkel: Wizardry VI (EGA)



Der Sohn: Wizardry V (CGA)



Der Urvater: Wizardry I (CGA)

Wizardry VI

Für die bislang letzte und mit Abstand schönste Folge der Fantasy-Saga wurde das Spielkonzept komplett runderneuert – in „Bane of the Cosmic Forge" sehen die Verliese tatsächlich wie Kerker aus! Im Prinzip wurde der Grafikaufbau von „Dungeon Master" übernommen, optische Wunder darf man sich deswegen aber nicht erwarten. Die raren Soundeffekte befinden sich sogar immer noch [illegible] hernd auf dem Niveau von 1981, na gut, [illegible] Erfreulich sind dagegen die durchgehende [illegible] manchmal etwa[illegible] che) Maussteuer[illegible] einstellbare Schwierigkeitsgrad. Desweiteren gibt's jetzt el[illegible] und ein [illegible] Magiesys[illegible] Zauber[illegible] [illegible] -Mo- [illegible] wir [illegible] nun – [illegible] was mit ihm niedergeschrieben wird, geschieht auch in Wirklichkeit! Da lohnt es doch wirklich, mal eben sechs frische Recken und Reckinnen aufzutreiben (Alt-Helden aus früheren Abenteuern können nicht mehr übernommen werden!), um mit ihnen einen verruchten Adelssitz zu durchsuchen, in dem das Teil vermutet wird.

Mag die Präsentation auch kaum ein Monster aus seiner Höhle hervorlocken, durch die charmanten Texte (Englisch für Fortgeschrittene!) kommt so richtig Stimmung auf. Die ersten Teile der Wizardry-Serie dürften also nur noch für Fans in Frage kommen, Bane of the Cosmic Forge sollte sich hingegen kein Liebhaber erlesener Schreibwaren entgehen lassen! (jn)

Amiga: [illegible] vom PC), fünf Disketten, Harddisk-Installation, mindestens 1MB Speicher.

ST: Nichts, null, leider.

C 64: Erhältlich sind nur die Nummern I – III und V. Um Unterschiede zu den PC-Versionen zu entdecken, braucht man eine (sehr starke) Lupe.

PC: Hier ist das gesamte Angebot erhältlich, die Harddisk kommt allerdings erst ab Nr. VI zum Einsatz. Bis Nr. V gibt's nur CGA-Optik, ab VI EGA sowie diverse Soundkarten.

Wizardry I – IV

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	6	6
Sound:	–	–	4	4
Atmosphäre:	–	–	48	48
Urteil:	–	–	41	41

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,– DM bzw. ca. 39,– DM (C 64)
Hersteller: Sir-Tech
Bezug: Fantasy Productions

Wizardry V

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	13	13
Sound:	–	–	11	11
Atmosphäre:	–	–	58	58
Urteil:	–	–	52	52

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,– DM bzw. ca. 39,– DM (C 64)
Hersteller: Sir-Tech
Bezug: Fachhandel

Wizardry VI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	61	–	–	61
Sound:	33	–	–	33
Atmosphäre:	85	–	–	85
Urteil:	82	–	–	82

Variabel
Preis: ca. 94,– DM
Hersteller: Sir-Tech
Bezug: Fachhandel

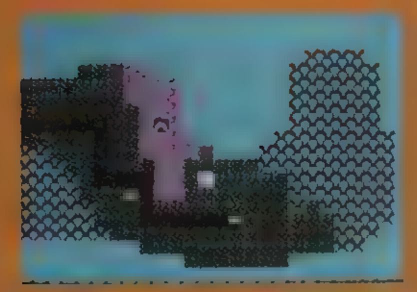
Die AD&D-Rollenspiele haben wir ja bereits ausführlich gewürdigt - daß SSI auch gerne Strategiegames unters Volk streut, dürfte ebenfalls hinlänglich bekannt sein. Aber da war doch noch was?

PHANTASIE

Richtig. Mitte der 80er Jahre hatte man versucht, mit Phantasie eine eigene Fantasy-Rollenspielwelt zu erschaffen. Die Serie wurde allerdings schon nach dem dritten Teil abgebrochen, weil sie sich gegen die übermächtige Konkurrenz (vor allem „Ultima") nie so richtig durchsetzen konnte. Dabei hätten sich die Programmierer bloß ein Beispiel an Lord Nikademus zu nehmen brauchen - der Oberfiesling ist nämlich dermaßen hartnäckig, daß man in allen drei Teilen gegen ihn anzutreten hat!

Phantasie I & II

Zwar sind sich die ersten zwei Phantastereien so ähnlich, daß wir sie hier und in der Bewertungsbox ruhigen Gewissens zusammenfassen können, doch hatten sie für ihre Zeit schon einiges zu bieten: über 80 verschiedene Monster, Städte, Wildnis, Quasi-Automapping für Dungeonspaziergänge und eine sechsköpfige Heldenparty, die aus den verschiedensten Rassen und Klassen gebildet wird. Zu sehen ist die Welt der Phantasie immer aus der Vogelperspektive, lediglich die Kämpfe finden auf dem berühmten „Reihen-Screen" statt: Oben sind die Gegner aufgereiht, unten die Guten, und nachdem man seinen Jungs die Befehle gegeben hat, kommen eben alle in der Reihe der Reihe nach an die Reihe! Es wird aber nicht bloß gekämpft, sondern auch gerätselt, auf Unterhaltungen muß man allerdings verzichten. Grafik und Sound sind nach heutigen Maßstäben in beiden Teilen gleichermaßen [illegible], wo bleiben also die Unterschiede? Nun, die Story ist geringfügig anders, außerdem ist Nummer zwo etwas umfangreicher ausgefallen - hier können auch „Astral Plane" und „Netherworld" besucht werden.



Phantasie I (CGA)



Phantasie III (Amiga)

Phantasie III

Erst bei „The Wrath of Nikademus" sind deutliche Verbesserungen in punkto Präsentation und Spieltiefe zu verzeichnen. Die Welt ist nochmals erheblich gewachsen, es gibt bessere Zaubersprüche und schönere Monster. Am stärksten aber haben die Kampfsequenzen zugelegt: Nicht nur, daß jetzt auch Pfeil und Bogen zum Waffenarsenal gehören, es wird nun unterschieden, an welcher Körperstelle eine Verletzung eingetreten ist. Zusammen mit der Möglichkeit, Charaktere aus den Vorgängern zu übernehmen, also schon fast ein Hauch von Realismus... (mm)

Amiga: Erhältlich sind nur die Teile I & III im „Phantasie Bonus Edition" Pack (zusammen mit „Questron 2"), auf den sich auch die Preisangabe bezieht. Maussteuerung.

ST: Hier gibt's die „Bonus Edition" leider nicht, man muß also nach Sonderposten Ausschau halten.

C 64: Liefersituation wie bei Amiga, mit viel Glück erwischt man noch irgendwo Teil II.

PC: CGA-Karte und Joystick wird unterstützt, ansonsten wie C 64.

Phantasie I & II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	35	35	32	26
Sound:	21	21	23	11
Atmosphäre:	44	44	44	40
Urteil:	41	41	41	36

Für Anfänger
Preis: ca. 84,- DM (Pack)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

Phantasie III

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	50	50	43	38
Sound:	44	41	39	15
Atmosphäre:	57	56	53	50
Urteil:	54	54	52	48

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,- DM (Pack)



Phantasie III (Amiga)

Gut Ding will Weile haben: 1977 konzipiert der Amerikaner Marc Miller ein SF-Rollenspiel namens „Traveller“, zehn Jahre später folgt die Neuauflage mit erweiterten Regeln – MegaTraveller. Nach weiteren vier Jährchen fällt dann der Startschuß am Computer...

Mega Traveller

So um das Jahr 5500 herum interessiert sich die Menschheit hauptsächlich für zwei Themen: Wie hält man sich Zhodanis und andere Aliens vom Hals, und was haben unsere Vorfahren so getrieben? Geht es nach dem Hersteller, soll der Stoff für zig Folgen reichen, zwei liegen bereits vor.

MegaTraveller 1

In „The Zhodani Conspiracy“ schmieden die bitterbösen Zhodani üble Komplotte, indem sie imperiale Beamte bestechen, Kriege vorbereiten und überhaupt ihren Fisch mit dem falschen Besteck essen. Keine Frage – diese Bedrohung muß entschärft werden! Wer das nicht mit der Fertigparty tun mag, darf auch selber basteln, was sehr ansprechend vonstatten geht. Für jeden Charakter wird nach zufälliger Festlegung der Basiswerte (Stärke, Intelligenz usw.) ein regelrechter Lebenslauf entwickelt, von dem schließlich abhängt, was der Mann oder die Frau an Fähigkeiten und materiellen Werten in das Team einbringt. Ansonsten kann das Game leider weder grafisch (Zuckelsprites, Möchtegern-Städte, PD-Weltraum) noch soundmäßig überzeugen – und auch im Menüsumpf soll hier schon so mancher Abenteurer versackt sein. Andererseits rangiert Denken und Fragen eindeutig vor Schießen, dank der kniffligen Rätsel entwickelt sich trotz der mangelhaften Präsentation so etwas wie spannende Atmosphäre.

MegaTraveller 2

In „Quest for the Ancients“ spielt ein Relikt aus einer vergangenen Epoche plötzlich verrückt und produziert Tonnen über Tonnen einer tödlichen Substanz. Da hilft nur die beschleunigte Eilsuche nach hoffentlich erhaltenen gebliebenen Dokumenten, die Aufschluß geben [illegible]



MegaTraveller 1 (Amiga)



MegaTraveller 2 (VGA)



MegaTraveller 2 (VGA)

nik hat gegenüber dem Vorgänger erheblich zugelegt! Ortschaften und Menschen sieht man zwar immer noch zweidimensional von oben, aber sie schauen doch schon viel überzeugender aus, ja, sogar die Innenausstattung der Raumschiffe kann man nun gelten lassen. Gesteuert wird nach wie vor über Maus und Menüs, jedoch deutlich [illegible] Die sowieso schon interessante Partybastelei wurde nochmals stark verbessert und sucht jetzt ihresgleichen, nur beim Sound hat sich (noch) nicht viel [illegible] die Serie in [illegible] Tempo weiterentwickeln, dann aber hallo!

Amiga: Zwei Disketten, 1 MB erforderlich. Eine hübsche Sternenkarte liegt mit im Pack.

ST: Geringfügige Unterschiede bei der Musik, sonst identisch zur Amiga-Version.

C 64: Opa geht schon wieder leer aus.

PC: MT 2 ist bislang nur für den PC erhältlich, daher auch die zweite Note nach dem Schrägstrich. Unterstützt werden EGA und VGA (MT 1 auch CGA) sowie, zumindest bei Teil zwei, die gängigen Soundkarten.

MegaTraveller 1 & 2

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	46	46	–	44/71
Sound:	38	36		17/49
Atmosphäre:	59	59		59/73
Urteil:	57	57	–	54/73

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM bzw. ca. 109,- DM (PC)
Hersteller: Empire
Bezug: Fachhandel

Zum schlechten Schluß gibt's zwei „gescheiterte Welten" – Spiele, die als Serien ins Rennen gingen, aber vom Publikum disqualifiziert wurden. Verwaist sind hier die Dungeons, nutzlos alle Helden, das Böse hat gesiegt...

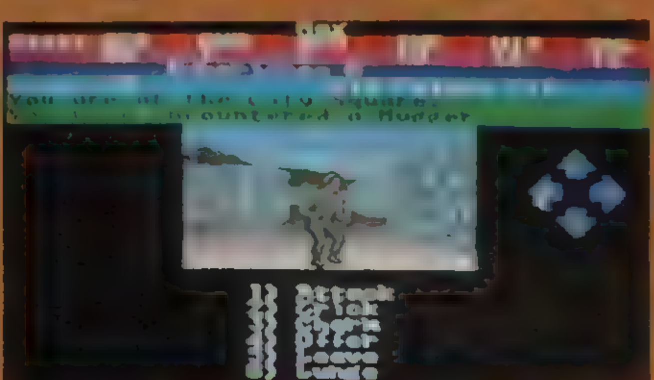


Alternate Reality & Knights of Legend

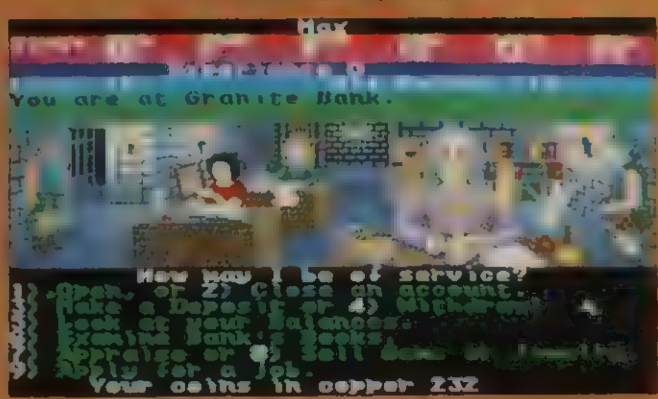
Alternate Reality

Aus sieben Teilen hätte die alternative Wirklichkeit einmal bestehen sollen, doch nach „The City" und „The Dungeons" kam schon der Weltuntergang. Woran lag's? Die 3D-Grafik (mit kleinem Sichtfenster à la „Bard's Tale") ist ganz passabel, der Sound ebenfalls. Aber die Benutzerführung! Maus und Joystick kommen nur sehr begrenzt zum Einsatz, ansonsten darf man sich mit der unlogisch belegten Tastatur abplagen. Die Story ist auch nicht gerade der letzte Schrei in der Galaxis: Der Held wird von einem Raumschiff auf einen fremden Planeten entführt, dort muß er sich halt irgendwie durchschlagen...

Ein weiterer Schwachpunkt war konstruktionsbedingt – wer in der City bis zu den Palast- oder Stadtmauern vordringt, hat bereits das Ende der Welt erreicht („Bitte Ergänzungsdisk einlegen!"). Außerdem kam Alternate Reality zunächst nur für den bereits siechen Atari XL heraus, modernere Systeme wurden erst spät, zu spät, bedient. Egal, heute ist das Spiel ohnehin restlos vergriffen und der Hersteller pleite.



Alternate Reality (Amiga)



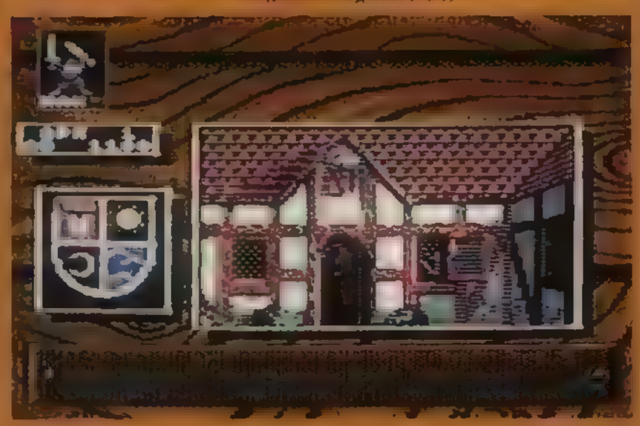
Knights of Legend

Auch dieses Game ist nur der erste Teil einer Serie von nie erschienenen Abenteuermodulen. Allerdings hat man hier nicht zum Baukastenprinzip gegriffen, sondern gleich eine komplette Welt („Ashtalarea") mit Dungeons, Städten und Wildnis fabriziert. Die Ergänzungsmodule sollten dann weitere Szenarien, Aufträge und Verwicklungen bringen. Daß nichts daraus wurde, lag auch in diesem Fall kaum an der Grafik mit riesigem Sichtfenster und eigenem Kampfscreen (ähnlich wie bei den SSI-Games) – das Teil spielt sich einfach schlecht! Bemerkenswert sind allenfalls die über 40 Abenteurerklassen mit einer [illegible] Auswahl [illegible].

Dazu kommen eine umständliche Steuerung (Maus/Joy/Tasten), ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad und, am 64er, die längsten Ladezeiten der Softwaregeschichte! Dennoch stolpert man heute höchstens noch über C64-Versionen, am PC sind die legendären Ritter bloß noch Legende... (mm)



Knights of Legend (C 64)



Amiga: Alternate Reality ist hier nie über „The City" hinausgekommen, die Knights of Legend sind erst gar nicht angetreten.

ST: Dito.

C 64: Beide Games glänzten mit unverschämten Lade- und Diskwechselorgien, besonders die Knights waren praktisch unspielbar!

PC: Die verhinderte Alternativwelt gab's nur für Städter, die Ritter-Legende war hier zwar halbwegs spielbar, ist aber trotzdem ausgestorben.

Alternate Reality

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	60	60	58	52
Sound:	31	31	29	17
Atmosphäre:	41	41	40	40
Urteil:	42	42	39	41

Für Fortgeschrittene

Preis: ausverkauft!
Hersteller: Datasoft
Bezug: Softwaremuseum...

Knights of Legend

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	57	62
Sound:	–	–	41	18
Atmosphäre:	–	–	26	43
Urteil:	–	–	29	41

Für Experten

Preis: ca. 69,- DM (C 64)
Hersteller: Origin
Bezug: CPS Frank Heidak

IT'S JOKER TIME

HOL DIR DIE BRANDNEUE JOKER-WATCH!

DIE TOPEXKLUSIVE **JOTCH** GIBT ES NUR BEI UNS! DAS TEIL IST WAHLWEISE IN WEISS ODER SCHWARZ ZU HABEN; UND ZWAR FÜR SCHLAPPE

59,- DM

EINFACH DEN JOTCH-COUPON AUSFÜLLEN UND EINSENDEN AN:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTRASSE 67
8013 HAAR

DER JOTCH - COUPON

Ich bestelle : [] per Nachnahme
[] per Vorkasse* (Geld/Scheck liegt bei)

___Joker-Watch schwarz
___Joker-Watch weiss

Meine Adresse:

Name: ____________________
Strasse: ____________________
PLZ/Ort: ____________________

* bei Vorkasse bitte 4,- DM für Porto dazurechnen!

Die Einz[illegible]

Was erwartet Euch auf den folgenden [illegible] machen? Oder vielmehr solche, die so aufwendig und komplex sind, daß man [illegible] von beidem.

Natürlich stehen Euch jetzt auch ein paar Rollenspiele bevor, die nur aufgrund mangelnder Begeisterung seitens der Abenteurer-Gemeinde nicht fortgesetzt wurden. Das humorvolle und überhaupt sehr (zu?) originelle „Keef the Thief" wäre hier ein prima Beispiel, denn die Jungs von Electronic Arts setzen ja bekanntlich jeden Titel fort, bei dem sich das auch nur halbwegs rentiert. Daß ein Game wegen zu hoher Produktionskosten nicht in Serie geht, kommt natürlich genauso vor, aber hier haben sich die Hersteller einen Kompromiß einfallen lassen, mit dem alle Beteiligten gut leben können: Für aufwendige Megaseller, wie z.B. das stilbildende „Dungeon Master", strickt man keine eigenständigen Fortsetzungen, sondern versorgt die Fans per Zusatzdisk („Chaos Strikes Back") mit neuen Rätseln, Monstern und Zaubersprüchen. Grundsätzlich kann man [illegible] Erweiterungsdiskette daherkommen. Und sollte es, wie beispielsweise bei [illegible] auch ein bißchen hochgegriffen – solche Sonderfälle haben wir deshalb ebenfalls hier eingeordnet.

[illegible] unsere Aufmerksamkeit lieber ein paar interessanten Entwicklungen zu, die sich für zukünftige Rollenspiele jetzt schon abzeichnen. Aus welchem Stoff die nächste Generation der Digi-Dungeons sein wird, hängt natürlich weitgehend von den Hardware-Möglichkeiten der kommenden Jahre ab. Ein erster Schritt in die richtige Richtung sind die sogenannten „Multi-Player-Games". Es handelt sich dabei um [illegible] wo (bis auf die Monster) praktisch alle Charaktere von den Spielern gesteuert [illegible] büttel könnte also durchaus auf den [illegible] und sich mit ihm (oder seiner Party) [illegible] verbünden! Wie das? Nun, solche Spie-







elgänger

[illegible]le werden über die Mailboxen von Großrechenanlagen abgewickelt – wer ein Modem besitzt und bereit ist, die oft recht happigen Teilnahmegebühren zu bezahlen, darf sich für eine begrenzte Zeit ins Geschehen einklinken. In Amerika sind Multi-Player-Games bereits groß in Mode, auch hierzulande [illegible] vitäten. Aber man male sich nur einmal [illegible] ganz normale Netzwerke auftun: [illegible] einer abenteuerlichen Zukunft wäre [illegible] schon über diese Wundermaschinen [illegible] Helm auf, zieht mit dem Rechner verbundene Handschuhe (oder einen [illegible]

[illegible] Drehung des Kopfes an, und dank des [illegible] geons zu streifen und allen dort lauern- [illegible] entgegenzutreten – Wahnsinn! Leider befindet sich die benötigte Hard- und Software nach wie vor im Experimentalstadium; wer also nicht gerade Multimillionär ist, wird sich diesen Spaß wohl erst in einigen Jährchen leisten können.

[illegible] am liebsten schon morgen das grausige Händchen schütteln würden, sei noch kurz eine Alternative erwähnt: In den USA und seit neuestem auch in Eng- [illegible] parks für Rollenspieler. Man löst ein Ticket, wird am Eingang mit Kostüm und Requisiten ausgestattet (ein Ma- [illegible] lich fast so traurig wie ein Kämpfer ohne Schwert ...) und wandert dann durch eine Art Geisterbahn voller Monster, Schätze und tückischen Fallen. Zu kindisch? Naja ...

Ehe wir uns nun aber ganz in verlockenden Zukunftsperspektiven verlieren, kehren wir lieber auf den Boden der digitalen Tatsachen zurück. Und da gerade auf den folgenden Seiten auch ein paar brandneue Rollenspiele vorgestellt werden, sollte die Landung ja nicht allzu schmerzhaft ausfallen, oder? (ml)



DUNGEON MASTER

[illegible] die sollte man gesehen haben. Und dann gibt es noch solche, an denen man einfach nicht vorbeikommt. Poetisch gesagt: Auf der langen Straße der Rollenspiele hat FTL mit diesem Programm einen unübersehbaren Meilenstein hinterlassen!

Dungeon Master hat die Verliese quasi neu erfunden – ein Großteil der späteren Fantasy-Abenteuer basiert auf diesem Klassiker unter den Klassikern! Bei Spielen [illegible] morph" merkt man das auf den ersten Blick, aber selbst Kollegen aus anderen Gen[illegible] (z.B. „Rings of Medusa [illegible]) können eine gewisse Fa[illegible]lenähnlichkeit nicht verleugnen. Blenden wir also zurück ins Jahr 1988, als [illegible] ging...

[illegible] mel zu verstehen, den Dungeon Master seinerzeit ausgelöst hat, muß man sich vor Augen halten, daß damals [illegible] fik den Ton angab. Auf ähnlich hohem Niveau befand sich auch der Sound: Bei dem Gepiepse konnte man sich eigentlich nie sicher sein, ob jetzt ein Monster draufgegangen war oder [illegible] Steuerung mußte die dreiviertelte Tastatur herhalten, meist war sie noch dazu höchst unlogisch belegt. Aber plötzlich war Fantasy keine Fantasie mehr: Herrliche 3D-Grafik, astreine Soundbegleitung und eine [illegible] noch als vorbildlich gilt, erfüllte langgehegte Abenteurer-Träume! Zuerst durften sich nur die ST-Besitzer [illegible] dann auch für die Amigianer das neue Rollenspielzeitalter an. Bloß die PC-User warten nach wie vor auf ihre Umsetzung, und das, ob[illegible] FTL [illegible] Than Light" bedeutet...

Am Amiga war Dungeon Master übrigens eines der ersten Spiele, die ein Megabyte Speicher benötigten – eine der wenigen unerfreulichen Innovationen dieses Programms, zumal die an[illegible] ist.

[illegible] nun zur Vorgeschichte: Lord Grey, ein Zauberer von echtem Schrot und Korn, hat sich etwas übernommen und versehentlich so eine Art magischen „Su[illegible] nämlich mit der geheimnis[illegible] experimentierte, verselbständigte sich urplötzlich [illegible] versetzte fortan als „Lord Chaos" die Gegend in Angst und Schrecken. Bliebe bloß noch anzufügen, daß der Kraft-Kristall auf mysteriöse Weise verschwunden ist und schon wissen wir, was hier des Spielers Aufgabe ist...

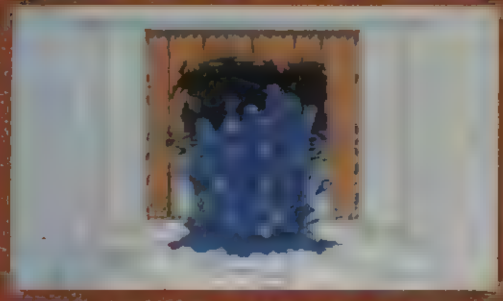




Vor der Suche nach dem Kristallversteck steht aber [illegible] Halle der Champions an, wo uns 24 in Spiegeln eingefrorene Helden aus vier Charakterklassen [illegible] erwarten [illegible] Priester). Davon sucht man sich vier aus und marschiert mit ihnen Richtung Dungeon. Ja, richtig gelesen, es gibt [illegible] – der besteht allerdings aus 14 Stockwerken! Das Abenteuer beginnt relativ harmlos (im ersten Level läuft praktisch nur Kanonenfutter herum) und steigert sich dann langsam aber gewaltig bis zu einem Finale Furioso, wo dem Spieler wirklich das Letzte an Geschick und Cleverness abverlangt wird.

Der fein abgestufte Schwierigkeitsgrad ist aber nur einer der Gründe für den legendären Ruf unseres Kerkermeisters; ohne Anspruch auf Vollständigkeit seien noch ein paar weitere aufgezählt: So sind die in Echtzeit





ablaufenden Kampfsequenzen wahrlich bis ins Detail ausgefeilt. Man sieht die Mumien, Würmer, Drachen, etc. bereits von weitem heranktreuchen, man kann [illegible] stand zu ihrer Vernichtung einsetzen (z.B. lassen sich die Viecher auch unter ein Fallgitter locken!), und die Kampferei selbst ist dank der durchdachten Maussteuerung das reinste Vergnügen. Hinzu kommt ein für damalige Verhältnisse revolutionäres Magiesystem nach dem Baukastenprinzip, eine nicht minder geniale Inventory-Verwaltung, eine Unzahl von Geheimgängen und darin verborgener Fundstücke, sowie tückische Fallen en masse.

[illegible] mes. Man kann sich nicht unterhalten, es gibt neben dem Dungeon (im ewig gleichen Mauer-Look) keine anderen Landschaften zu erforschen, und die genreüblichen Anzeigen für die Charakterwerte fehlen ebenfalls – es kommt nur eine kurze Mitteilung, wenn man wieder eine Erfahrungsstufe höher geklettert ist. Dafür sind [illegible]







[illegible] zu unbegrenzt, [illegible] ist z.B. durchaus möglich, aus einem Zauberer durch fleißiges Üben einen Super-Ninja zu machen. Und derartige [illegible] spätestens bei:

Chaos Strikes Back

Die Erweiterungsdisk unterscheidet sich im wesentlichen durch den Schwierigkeitsgrad vom Hauptprogramm – denn der ist mehr als deftig ausgefallen! Grafisch, soundmäßig und steuerungstechnisch ist bis auf ein gutes Intro (fast) alles wie gehabt, es gibt halt noch monströsere Monster, noch rätselhaftere Rätsel, noch zauberhaftere Zaubersprüche und noch heimtückischere Fallgruben. Selbst ausgebuffte Dungeon-Hasen sollen in den zehn neuen Leveln schon entnervt das Handtuch geworfen haben, dabei wurden sogar zwei klitzekleine Erleichterungen eingebaut: Ein „Orakel" gibt Tips zum weiteren Vorgehen, und man darf altgediente Heroen aus dem Hauptprogramm verwenden, nur ein Mix aus Al[illegible] lich. Dafür können die Hel[illegible]

Wegen der engen Verwandt[illegible] türlich auch für das neue Verlies – mit einer Einschränkung: Statt „Für Fortgeschrittene" muß es hier „Für Super-Experten" heißen. (mm)



Amiga: Der Hauptunterschied zur ST-Version ist, daß es hier Stereo-Sound gibt.

ST: Komplett in deutsch (wie Amiga), die Übersetzung könnte allerdings besser sein. Läuft auch mit 512K. Farbmonitor erforderlich.

C 64: Sorry, keine Chance.

PC: Man darf noch hoffen …

Dungeon Master

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	74	74	–	–
Sound:	65	59	–	–
Atmosphäre:	88	86	–	–
Urteil:	88	87	–	–

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 74,- DM
Hersteller: FTL
Bezug: Fachhandel



Wäre dies nicht das Atomzeitalter, dann war's die Ära der [illegible] ist neben AD&D, Tunnels & Trolls und Megatraveller noch ein weiteres „Papier-und- Bleistift-Rollenspiel" in digitaler [illegible]



[illegible] sich die stromlose Variante einer wachsenden Anhängerschar — kein Wunder, kaum ein anderes System kann mit einem derart skurrilen Hintergrund aufwarten: In dieser seltsamen Welt hat Mr. Edison nach der Glühbirne gleich den „Ätherflieger" erfunden, ein kurioses Vehikel, mit dem man schon im Jahre 1889 zu den Sternen reisen kann. Letztere sind von allerlei intelligenten und weniger intelligenten Aliens bevölkert und passen zusammen mit dem kompletten Regelwerk auf drei Disks…

Will der Himmelsforscher nicht auf die Fertigparty zurückgreifen, muß er sich [illegible] fassen: Sechs vom Rechner [illegible] ten (z.B. Charisma oder So- [illegible] für 24 Fähigkeiten fest, die wiederum bestimmen, welche der über 30 Jobs für den Helden in Frage kommen. An dieser Stelle sollte mit Bedacht gewählt werden, denn erstens verbessern sich später die zum Beruf passenden Skills, zweitens entscheidet dieser zusammen mit dem Social Level über Vermögen und Einkommen - ganz wie im richtigen Leben.

Kaum haben fünf Gleichgesinnte das fahle Licht des Monitors erblickt, begibt sich die Mannschaft auf die Suche nach dem Grab von Tut-ench-Amun, fliegt zum Mars oder der Venus – alles mit dem Ziel vor Augen, letztendlich Unsterblichkeit [illegible] dabei eine Statistenrolle, das Gameplay erinnert viel mehr an eine gigantische Schnitzeljagd: Stets ist man auf der Suche nach Spuren und Hinweisen. Die dafür nötige Grundausrüstung kann in den Läden des viktorianischen London erstanden werden, wo für unser Team auch der Startschuß fällt.

Von Anfang an fällt auf, daß sich Space 1889 recht eng an das ebenfalls von Empire versoftete „Megatraveller 1" anlehnt - viel Vogelperspektive in zweckdienlicher Qualität. Ansonsten bietet der Hauptscreen noch diverse Anzeigen und eine umfangreiche Menüleiste. Leider ist aber nicht alles Gold, was durch den Weltraum fliegt: An das unübersichtliche Menüsystem muß man sich erst gewöhnen, insbesondere am Kampfbildschirm wird's geradezu beispielhaft wirr und umständ- [illegible] die Maus keinen Faden ab, oft genug kommt man sogar mit der Tastatur in der Hand besser durch's Wunderland. Auch das Handbuch ist nicht unbedingt perfekt, und der dürftige Sound soll zwar AdLib-kompatibel sein, unsere Karte war aber anderer Meinung…

Tja, mag 1889 der Space auch originell gewesen sein - darin zu spielen ist eine etwas zähe Angelegenheit. (jn)

Amiga: Mit etwas Glück kommt diese Version rechtzeitig zu Weihnachten.

ST: Siehe oben.

C 64: No, zu wenig Space für Space!

PC: Unterstützt CGA bis VGA sowie Covox Sound Master. Joystick und Maus optional.

Space 1889

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	57
Sound:	–	–	–	12
Atmosphäre:	–	–	–	55
Urteil:	–	–	–	51

Für Experten

Preis: ca. 99,-DM
Hersteller: Empire
Bezug: Fachhandel



OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Laden: Stuttgarter Straße 99

Telefon 07 11 / 8 56 85 34 - 85 03 25

Super-Sonderpreis!
★ Speichererweiterung A500 DM 74,-
★ Floppy Drive extern A500 DM 154,-



telefonische Bestellannahme! Wir führen PC-, Amiga-, Atari-Programme! Superauswahl – tolle Preise – aktuelle Neuerscheinungen!

Mega Soft WARE VERSAND

★ MEGA SOFT ★ NEU ★ MEGA SOFT ★

bietet den

MEGA Service

Verlosung von

5 TOPSPIELEN

unter

den ersten 50 Besteller(i)n(nen)

von

AMIGA / PC
SOFTWARE

SOFORT ANRUFEN!

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 8,00 DM bei Vorkasse Euroscheck + 5,00 DM

(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

MEGALINE
24-Std.-Bestellservice

04221 / 6 44 83

HUNTESTRASSE 2, 2870 DELMENHORST



SOFTWARE MANIACS

DIE SPEZIALISTEN

030/6944862
030/6944256 FAX

	PC	Amiga	ST
Antares ++	i.V.	69,95	i.V.
Bad Blood	72,95	-	-
Bards Tale 3 +	72,95	69,95	-
B.A.T. 1 ++	72,95	72,95	84,95
Buck Rogers 1	69,95	69,95	-
Buck Rogers 1 ++	89,95	84,95	-
Cadaver ++	72,95*	65,95	65,95
Cadaver - The Payoff ++		39,95	39,95
Champions of Krynn +	65,95	65,95	72,95*
Chaos Strikes Back +/++		59,95	62,95
Conq. of Lg. Bow - Robin Hood	89,95*	i.V.	i.V.
Corporation +	72,95	65,95	65,95
Crystals of Arborea ++	67,95	67,95	67,95
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	72,95
Dark Heart of Ukrul	72,95		
Death Knights of Krynn	72,95	69,95	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95*	
Die Drachen von Laas ++	65,95	62,95	62,95
Die Kathedrale ++	84,95*	84,95	84,95*
Dragonflight Special Ed. ++		59,95	59,95
Dragonwars +/++	69,95	65,95	-

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett deutsch

	PC	Amiga	ST
Dungeonmaster ++	89,95*	62,95	62,95
Elvira 1 ++	89,95	69,95	72,95
Eye of the Beholder	69,95	67,95	-
Eye of the Beholder ++	89,95	79,95	-
Eye of the Storm	69,95*	67,95*	-
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	69,95*
Gateway to Savage Frontier	72,95	69,95*	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95*	79,95*	-
Hard Nova +	72,95	69,95*	69,95*
Heroquest (MB/Gremlin) ++	-	59,95	59,95
Heroquest Exp. Set ++		34,95	34,95
Hillsfar +	69,95	69,95	69,95
Indiana Jones 3 ++	72,95	69,95	69,95
Indiana Jones 4	79,95*	i.V.	i.V.
Kings Quest 1 neue VGA-Version	89,95*	i.V.	i.V.
Kings Quest 5	99,95	89,95*	89,95*
Keys of Maramon	72,95	72,95	
Knights of Legend +	72,95	72,95	72,95
Legend of Faerghail ++	72,95	65,95	65,95
Loom ++	72,95	72,95	72,95
Lord of the Rings 1 +	84,95	72,95*	i.V.

Über 600 lieferbare Spiele

Game Gear · Game Boy · Master System · Hintbooks

030/6944156
sonst Anrufbeantw.

	PC	Amiga	ST
Lord of the Rings 2 +	84,95*		-
Lords of Doom ++	69,95	69,95	69,95
Magic Candle 1	72,95	72,95*	-
Megatraveller 1 ++	84,95	67,95	67,95
Megatraveller 2	84,95	i.V.	i.V.
Might & Magic 1	72,95		-
Might & Magic 2	72,95	72,95	-
Might & Magic 3	84,95	69,95*	-
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95
Monkey Island 2	79,95*	i.V.	i.V.
Neuromancer +	49,95	49,95	-
Planets Edge	84,95*	-	-
Pool of Radiance +	64,95	64,95	64,95*
Pools of Darkness	72,95	69,95*	-
Pools of Darkness ++	89,95	79,95*	-
Project Prometheus ++	72,95*	69,95*	69,95*
Quest for Glory 1 (Sierra)	84,95	84,95	84,95
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*
Robin Hood ++	72,95	64,95	64,95*
Secret of Silver Blades	65,95	65,95	65,95*
Shadowsorcerer +	84,95*	72,95*	72,95*

Genießt unseren Service

	PC	Amiga	ST
Space Quest 1 neue VGA-Version	89,95*	i.V.	i.V.
Space Quest 4	89,95	89,95*	89,95*
Spirit of Adventure ++	72,95	69,95	69,95
Starflight 1 +	39,95	39,95	39,95
Starflight 2 +/++	69,95	69,95*	i.V.
Star Treck - 25th Anniversary +	84,95*	-	
Timequest	84,95*	-	-
Tunnels & Trolls	79,95	i.V.	
Twilight 2000	84,95*	-	-
Ultima Trilogie (nur 5 1/4)	72,95	-	-
Ultima 4 Quest for the Avatar	59,95	69,95	49,95
Ultima 5 Warriors of Destiny	72,95	72,95	72,95
Ultima 6 The False Prophet +	79,95	79,95*	
Ultima 7 The Black Gate +	89,95*	-	-
Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	-	-
Wizardry 1-5 je	44,95	-	
Wiz. 6 Bane of Cosmic Forge	79,95	79,95	
Wiz. 6 Bane of Cosmic Forge ++	i.V.	i.V.	
Wiz. 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*	i.V.	
Wonderland	84,95	72,95	72,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. [illegible]

[illegible] meinen! Voraussetzung ist aber ein gutes Langzeitgedächtnis, [illegible] Asien-Duos reichen zurück ins Jahr 1985.

MOEBIUS
UND
WINDWALKER

[illegible] bloß fünf Jährchen zurückgrübeln: Anno '87 erschien ein Rollenspiel für den 64er, dessen Thematik bis heute einzigartig blieb – wo sonst gibt es Ninjas statt Monster, Karate statt Keule und fernöstliche Weisheit statt [illegible] Kein Wunder, daß nach und nach auch die Kollegen von der 16Bit-Fraktion bedient wurden…

Moebius

Der Schutzgeist des orientalischen Inselreichs Khantun hat allen Grund zur Sorge: [illegible] Kugel des himmlischen Friedens, weshalb die Gegend nun von höllischem [illegible] bius-Jünger auf die Socken, um die Sache wieder hinzubiegen.

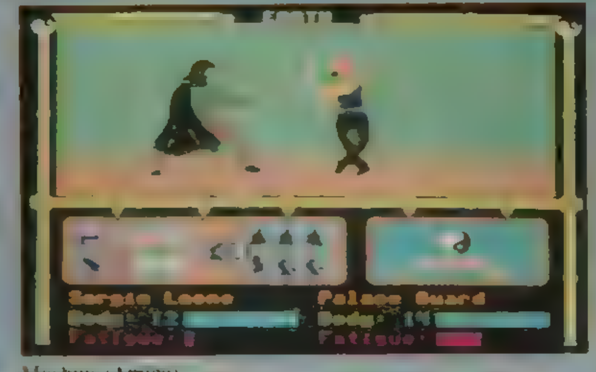
Nachdem man sich mit ein paar Trainingseinheiten für die kommenden Kämpfe gegen Krieger & Tiger fit gemacht hat, geht's hinaus ins Blockgrafik-Land. Die Umgebung wird in der Draufsicht gezeigt, Freund und Feind wanken als körperlose Köpfe umher. Einzig bei den actionbetonten Auseinandersetzungen (Schwert oder Handkante) wird auf einen Extra-Screen mit Seitenansicht umgeschaltet. Handlungsmöglichkeiten gibt's dafür reichlich: Magie, Gespräche, Handel – alles per Maus oder Tastatur. Wenn bloß die schräge Begleitmusik nicht wäre!

[illegible]

[illegible] folger ist Khantun erneut in Schwierigkeiten: Ein Generalissimus hat mit Hilfe des zwielichtigen Hofmagiers die Macht an sich gerissen [illegible] verbannt. Also schickt Papa Moebius einen neuen Anhänger auf Tour…

[illegible] ges. Die Geister-Köpfe spuken nun durch eine schönere, buntere und vor allem run[illegible] system wurde ebenfalls weiterentwickelt. Nur der Sound hat kaum Fortschritte gemacht.

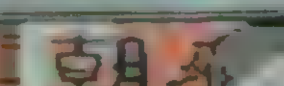
Wer also dem Ruf des Gurus folgen möchte, ist gut beraten, gleich mit Teil zwei in die Moebius-Saga einzusteigen: Der Tag geht, Windwal[illegible]



Moebius (Amiga).



Windwalker (Amiga).





Amiga: Moebius ist (für alle Systeme) nur noch schwer erhältlich, beide Spiele haben eine sehr schöne englische Anleitung.

ST: Wie so oft, kein Unterschied zum Amiga.

C 64: Moebius ist hier nur per Tastatur steuerbar, Windwalker weist Mängel bei der Grafik auf (z.B Kampf nur in SW!).

PC: Hier ist Moebius kaum noch zu bekommen, Windwalker unterstützt alles von Hercules bis VGA (AT empfehlenswert). Der Sound ist noch mieser als sonst!

Moebius & Windwalker

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	48/64	48/64	39/39	45/68
Sound:	19/38	19/38	27/40	11/15
Atmosphäre:	59/69	59/69	51/59	54/68
Urteil:	51/67	51/67	46/58	48/67

Für Anfänger

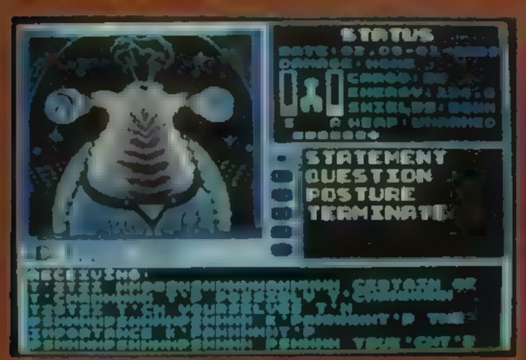
Preis: ca. 69,- DM bzw. ca. 49,- DM (C 64)
Hersteller: Origin
Bezug: Fachhandel

STARFLIGHT 1&2

Starflight 1

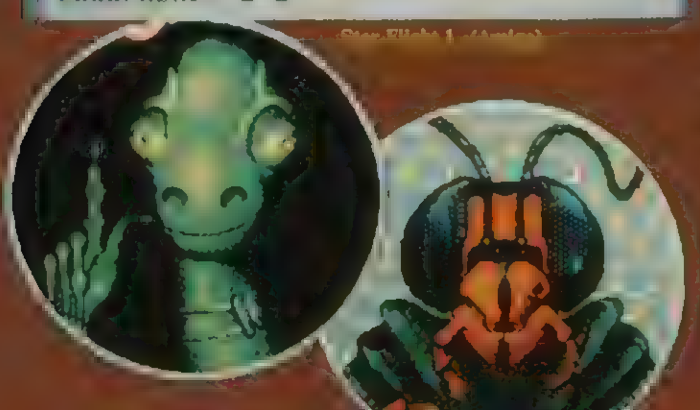
Starflight 2







Star Flight 1 (Amiga)



Amiga: Deutsches Handbuch, Sternenkarte, Codewheel-Abfrage. Bewertung für Teil 1 und 2 identisch!

ST: Praktisch wie Amiga.

C 64: Das häufige Nachladen wirkt etwas störend, ansonsten kann die 8 Bit-Version gut mithalten.

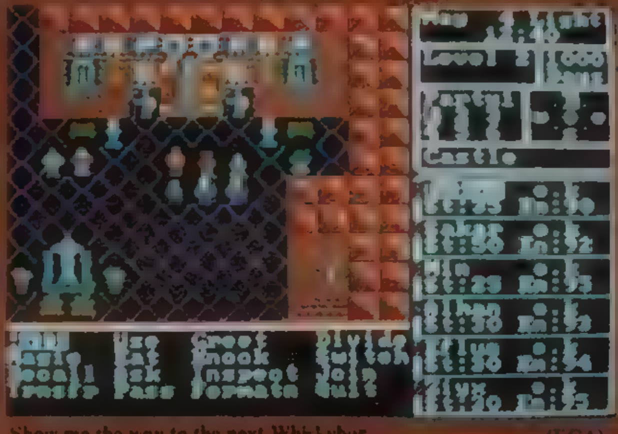
PC: Auch hier gibt's schon Teil 2. SF 1 hatte aber nur EGA-Grafik (daher zwei Noten). Beide Teile bieten auch mit Soundkarte kein akustisches Erlebnis und sind rein tastaturgesteuert.

Star Flight 1 & 2

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	56	56	58	48/61
Sound:	32	32	20	18
Atmosphäre:	78	78	76	78
Urteil:	69	69	68	65/71

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM bzw. ca. 49,– (C 64)
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Fachhandel

The Magic Candle



Show me the way to the next Whiskybar . . . (EGA)



Amiga: No Candle at all.

ST: Dito!

C 64: Zwei doppelseitige Disketten; neben der Tastatur kommt auch der Stick zum Einsatz. Liebevoll gestaltetes (englisches) Handbuch plus Landkarte in der Box.

PC: Gleiche Ausstattung; EGA-Karten werden unterstützt, Soundkarten leider nicht. Ein schneller AT ist sehr zu empfehlen!

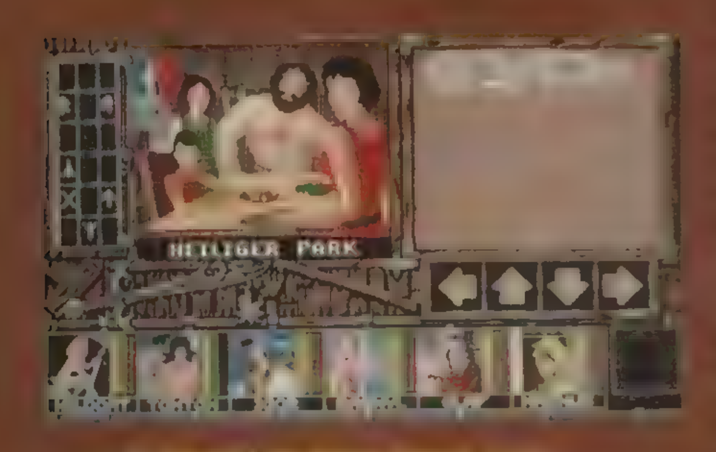
The Magic Candle

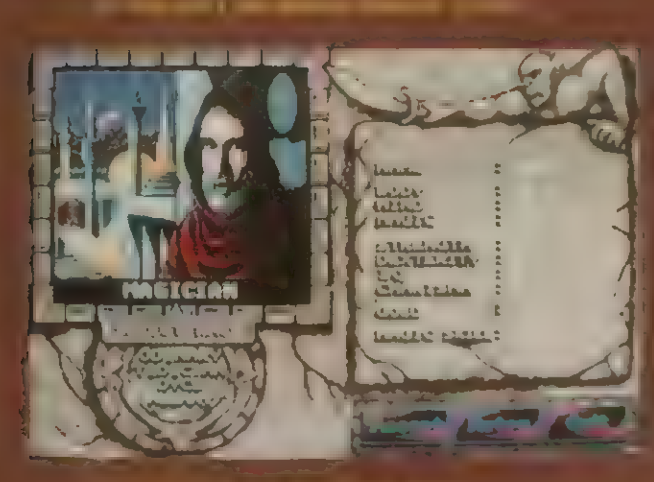
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	54	56
Sound:	–	–	22	22
Atmosphäre:	–	–	74	74
Urteil:	–	–	71	71

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,–DM (PC), ca. 59,– DM (C 64)
Hersteller: Mindcraft
Bezug: Fachhandel

Deutsche Rollenspiele sind ja nun nicht gerade ein Massenphänomen – nach dem beeindruckenden „Dragonflight" wurde es erstmal still im heimischen Zauberwald. Dank Attic Software wehte aber bald wieder eine frische Brise durch's magische Unterholz!







Spirit of Adventure

Schon das unverbrauchte Thema erregte Aufsehen bei den Anhangern der klassischen Fantasy: Hier geht es nämlich um den Stoff, aus dem die Träume sind! Auf der Inselwelt Lamarge treibt die Bruderschaft der Träu- [illegible] Dealerbande, die mit der Droge Opitar bereits einen [illegible] kerung in ihre Abhängigkeit gebracht hat...

Ausgangspunkt der fälligen Rettungsaktion ist die Stadt [illegible] mal eine sechsköpfige Party zusammengestellt. Vier leicht unterschiedliche Ras- [illegible] verteilt der Zufall an jeden Recken ein magisches Talent. Für die „echte" Zauberei werden die Helden von der freundlichen Äbtissin mit einigen Runensteinen ausgestattet, welche sie dann noch in den Tempeln zu insgesamt über 100 Spells zusammenfügen müssen. Bei der anschließenden Dealer-Hatz werden die Ortschaften und Dungeons durch 3D-Grafiken à la „Bard's Tale" dargestellt; Automapping ist leider nicht vorhanden. Dafür braucht man außerhalb der Stadtmauern sein Reiseziel [illegible] zuklicken, und schon marschiert die Truppe eilends dorthin. Unterwegs trifft man reichlich Monster. Ma- [illegible] Konterfeis oft bei berühmten Persönlichkeiten „entliehen" wurden: Ob Sean Connery, Batman oder gar Oliver Hardy – kaum einer ist [illegible] abgeneigt. Kämpfen ist hier also nicht oberstes Gebot, ebenso wichtig ist es, an Informationen zu gelangen. Ja, manchmal entpuppt sich sogar ein vermeintlicher Feind als ganz umgänglich und bittet um Aufnahme in die Crew.

[illegible] Spirit of Adventure auch [illegible] der „Ultima"-Serie nicht zu verstecken. Dazu kommt ei- [illegible] Präsentation: Neben den de- [illegible] mierten Grafiken bietet das Spiel ein bombastisches Intro mit herrlich stimmungsvoller Titelmusik (ansonsten herrscht allerdings tiefstes Schweigen). Auch der Maus/Iconbetrieb klappt vorzüglich, nur unbemauste PC-Besitzer müssen mit einer etwas umständlicheren Keyboardsteuerung vorlieb [illegible] bravouröses Helden-Epos in deutscher Sprache. (jn)

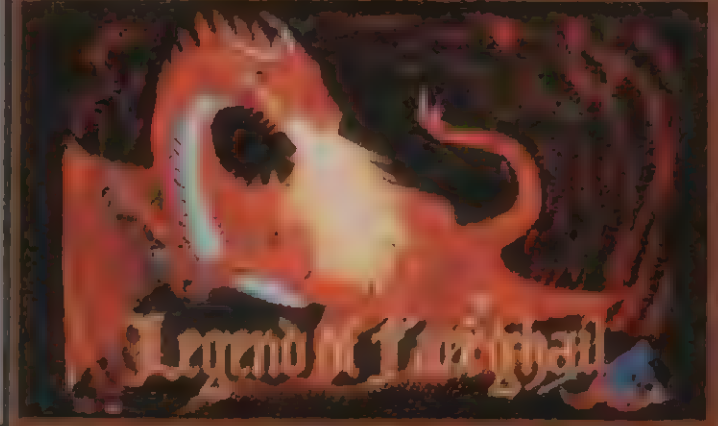
Amiga: Drei Disketten, trotzdem wird nur eine Floppy anerkannt. Wie bei allen anderen Systemen kein Kopierschutz.
ST: Grafik (nur 16 Farben) und Titelsound nicht ganz so [illegible] wie am Amiga, dafür ist hier Harddisk-Installation [illegible]
C 64: War bei Redaktionsschluß noch nicht lieferbar, sollte aber demnächst erhältlich sein.
PC: Unterstützt EGA und VGA sowie AdLib-Karten, unter VGA macht die Grafik den besten Eindruck aller erhältlichen Versionen. Auch auf XTs lauffähig.

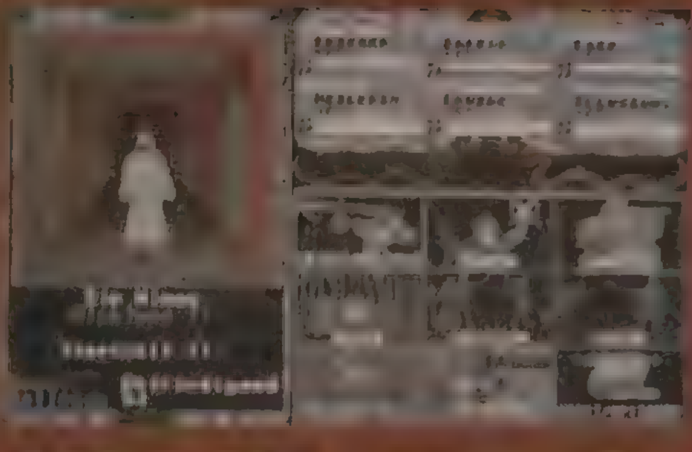
Spirit of Adventure

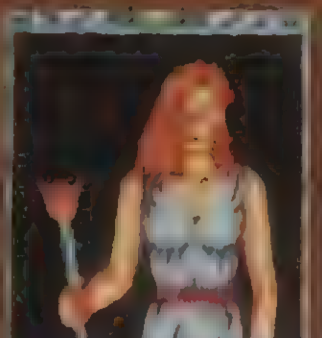
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	82	76	—	84
Sound:	58	55	—	58
Atmosphäre:	85	83	—	86
Urteil:	83	82	—	84

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM bzw. ca 99,– DM (PC).
Hersteller: Starbyte
Bezug: Fachhandel

[illegible]











[illegible] Pack herum, zudem führen [illegible] kritischen Lage schickt der [illegible] Verstärkung [illegible] erbitten. [illegible] trennt, nur die labyrinthi- [illegible] tigen Zwerge (deutlich mehr als sieben und kein Schneewittchen weit und breit ...) führen von einer Seite zur anderen. Unterwegs kommt [illegible] einandersetzungen, die hier [illegible] fen. Überhaupt erinnert das [illegible] ab) geht mal wieder Kloppen [illegible] sieben Rassen und zwölf Berufe, aus denen man seine Bande zusammenmixen kann. Allein die Magier sind in sechs Varianten erhältlich. [illegible] ist das Angebot an Spells – zumindest, wenn man sich [illegible] tion des Spiels erklimmt auf [illegible] als eine Ansammlung gra- [illegible] den), teilweise schlecht les- [illegible] Text/Icon-Windows. Alles [illegible]

Im Gegenzug hört sich die Titelmusik recht dramatisch an; während des Spiels pfeift der Wind geheimnisvoll um [illegible] dann aber mit ein paar [illegible] der Kämpfe. [illegible] gearbeitet; das alternative Keyboard tut's sogar noch etwas fixer. Weniger fix sind [illegible] platte hat. Wie lauten also [illegible] die Legende ist halt eine Legende. (jn)

Amiga: Drei Disketten, HD installierbar. Durch ein mitgeliefertes Tool kann man (bei allen Versionen!) Charaktere aus „Bard's Tale I & II" sowie „Phantasie I & III" übernehmen.

ST: Wie bei den anderen Systemen komplett in deutsch. Läuft auch monochrom. Grafik und Sound sind minimal schwächer als am Amiga.

C 64: Nicht erhältlich.

PC: Akzeptiert Hercules, CGA und EGA sowie Adlib-Karten. Unter EGA wirkt die Grafik kaum schlechter als am Amiga.

Legend of Faerghail

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	66	64	–	64
Sound:	61	59	–	59
Atmosphäre:	72	72	–	72
Urteil:	71	70	–	70

Für Fortgeschrittene

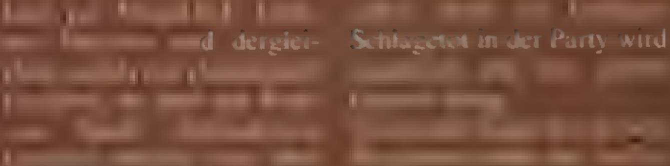
Preis: ca. 89,- DM, bzw. ca. 99,- DM (PC)
Hersteller: Reline
Bezug: Fachhandel

DON'T GO ALONE!

Zeiten . . .

... und dergleichen ...

Schlagetot in der Party wird









... wird. Gekämpft wird ein-

... geschrittenere Kollegen könnte indes bald der große ... schränkt sind die Hand... pel ist die Keilerei. Wenn das ... dreidimensional (Partysicht) ... z.B. seine Adlib-Karte ge- ... des Spiels sind eher bei der ... men Steuerung (Keyboard ... man nahezu sofort im Griff hat. Durchhalten Opa, wir kommen ... (jn)

Amiga: Die „Freundin" ist leider ganz geistlos

ST: Siehe oben ...

C 64: No, tut uns leid, chihen!

PC: Die Gespenstergeschichte ist zwar noch erhältlich, aber nicht mehr überall. Merke: Geister sind schwer zu fassen ...

Don't Go Alone

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	-	52
Sound:	–	–	–	58
Atmosphäre:	–	–	–	61
Urteil:	–	–		58

Für Anfänger

Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Fachhandel

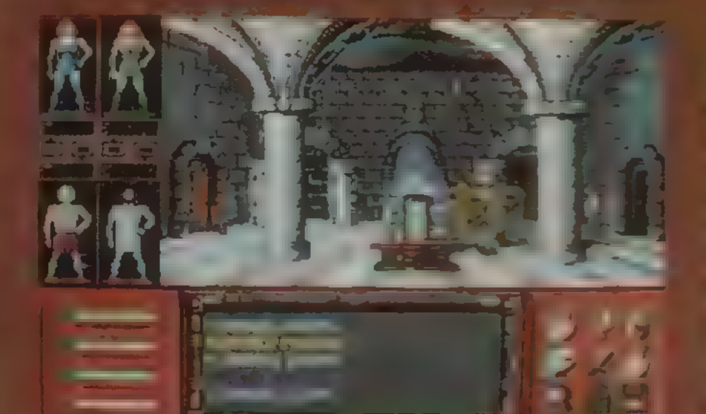
[illegible] Beispiel ab!

DRAKKHEN

[illegible] bende Drache von einem ruhmsüchtigen Paladin erschlagen wurde. Als Folge [illegible] verflüchtigte sich augen- [illegible] hätte wohl recht düster aus- [illegible] Handelsschiff (rein zufällig) auf eine bis dato unbekann- [illegible] tende Insel gestoßen wäre. Dort gab es nämlich sowohl [illegible] auch Magie en masse – alles, was jetzt noch fehlte, war [illegible] tergruppe.

Als Mitglieder des Heldenquartetts kommen nur Herren und Damen mit einer abgeschlossenen Lehre in [illegible] gion oder Pfadfinderei in Frage, man kann jedoch auch auf ein Fertig-Team [illegible] findet sich die Gruppe auf der Insel wieder, und der Spieler bekommt die Umgebung durch ein riesiges, flüs- [illegible] zu sehen – insbesondere bei flotten ATs rast die Grafik förmlich dahin! Steuerungstechnisch gibt es zwei Varianten: Vornehmlich für Wanderungen im Freien geeignet ist der Gruppenmodus, bei dem die ganze Party auf einmal bewegt wird. Der Figurenmodus (hier werden die Charaktere auch auf dem Screen sichtbar) dient dagegen dem individuellen Steuern einzelner Helden in den Gebäuden und während eines Kampfes. Ja, gekämpft wird hier nämlich ebenso gern wie oft, und zwar in Echtzeit. Drakkhen ist zweifelsohne ein prügelorientiertes Rollenspiel, auch gezaubert wird praktisch nur im Zusammenhang mit Schlä- [illegible] müssen die Recken schon vor der Keilerei mit den gewünschten Spells „bewaffnet" werden. [illegible]

Grafik verdient Lob, auch [illegible] Gegensatz dazu steht die [illegible] Kosten, sich so kompliziert wie möglich auszudrücken! Richtig gut dagegen wieder der Sound: Eine superbe Begleitmusik und tolle Effekte erwarten das Ohr des Drachenforschers. Daß das Spiel dennoch kein Megaknaller ist, liegt nicht etwa an den fehlenden Dungeons, sondern am etwas unausgewo- [illegible] gleich zu Anfang von schier übermächtigen Monstern gemeuchelt wird, kommt halt schon bald ein gewisser Frust auf… (jn)


(EGA)





Amiga: Zwei Disketten, Paßwortabfrage, nur ein Savestand pro Spieldisk. Wunderschönes Büchlein mit der Vorgeschichte.

ST: Bis auf die üblichen kleinen Abstriche bei Grafik und Sound identisch mit der Amiga-Version.

C 64: Der Kleine geht mal wieder leer aus.

PC: Neben der VGA-Version mit Adlib und Soundblaster gibt es noch eine ältere EGA-Variante, die auch CGA und Hercules unterstützt.

Drakkhen

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	82	81		83
Sound:	85	83	–	85
Atmosphäre:	79	78	–	79
Urteil:	81	80	—	81

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Fachhandel

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Leitender Redakteur/Projektleiter:
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Art Director
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich
Titelgestaltung.
Oliver Wunderlich
Werner Regnet
Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
(Tel. 0421 [illegible])
Heinz Georg Preyer
(Tel: 089/4605822)
Anzeigenverwaltung
Regine Nelisser
Produktionsleitung
Brigitta Labiner
Satz
Satzstudio »Sud-West« GmbH,
8033 Planegg
Reproduktion
Print Studio
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Polten
Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien und Niederlande

Erscheinungsweise
SONDERHEFTE des Joker Verlags erscheinen sporadisch etwa dreimal jährlich.

Manuskripte
Manuskripte, Listings [illegible] lungen werden gerne [illegible] Redaktion angenommen [illegible] Rechte. [illegible] Verfasser [illegible] Abdruck [illegible] des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

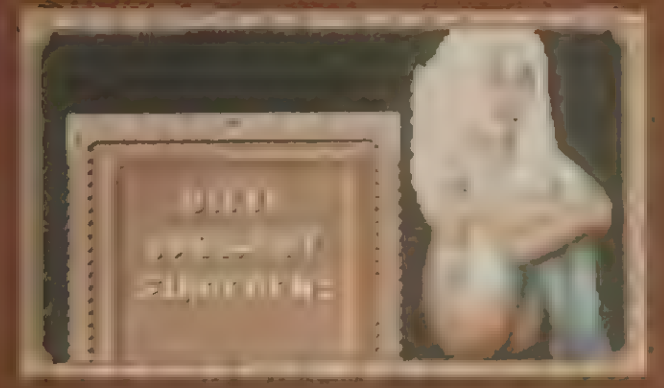
Urheberrecht
Alle in SONDERHEFTEN des Joker Verlags erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße [illegible] D-8013 Haar
Tel. Verlag: 089/463760
Tel. Redaktion: 089/463823
Telefax: (089) 4604977



fate
GATES OF DAWN

- für manche Rollenspiele mußte man sie sonst extra erfinden! Hier haben wir es mit einem solchen Stern am Software-Himmel zu tun…



kaum an der belanglosen

wo es von Magic, Monstern

Natur nur so wimmelt. Her-

auszufinden, warum das so

mischen Betondschungel zu-

gabe des Spielers.

Als solcher steht man zu Beginn recht dumm im Wald herum und fragt sich, wo

zudem liegt den meisten Einheimischen Winnies



am Herzen. Und hier wird's

stellen! Aus einem Menü

tionen wie Vorstellen, Prah-

sinnvolle, der Situation angemessene Rede. Genauso können die Gesprächspart-

gefragt werden, bis man

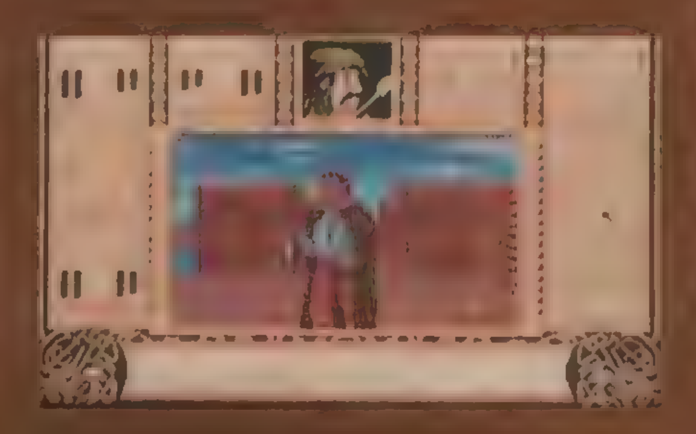
noch fehlen. Dann bittet man

Blatt…

samt mehr als 200 Spells.

sich auf elf Rassen. Zwar













Amiga: Zwei Disketten, sehr schönes Handbuch plus Spellheftchen; letzteres dient auch der Codeabfrage. Ohne Megabyte häufiges Nachladen!

ST: Leichte Abstriche beim Titelsound, sonst identisch mit Amiga.

C 64: Mal wieder keine Chancen…

PC: Kommt, dauert aber noch ein hübsches Weilchen.



Fate – Gates of Dawn

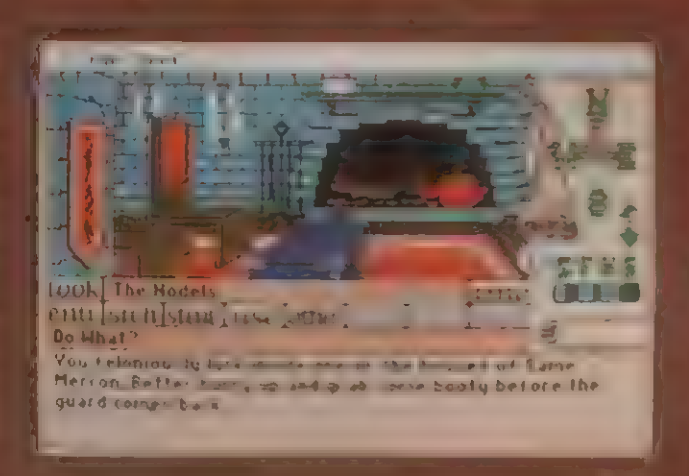
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72	72	–	—
Sound:	74	73	–	—
Atmosphäre:	92	92	–	—
Urteil:	89	89	—	—

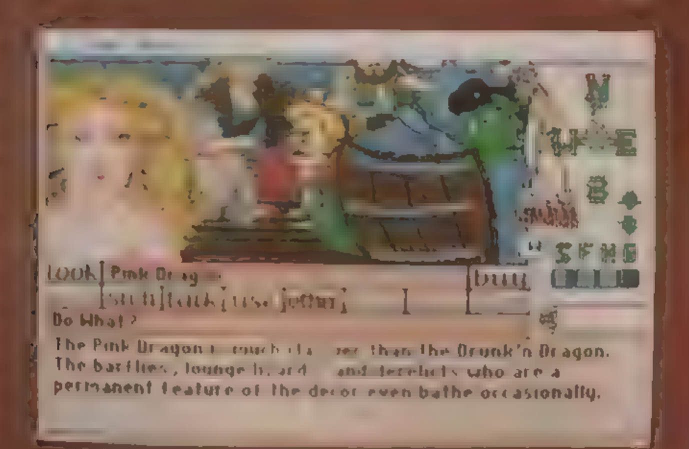
Variabel

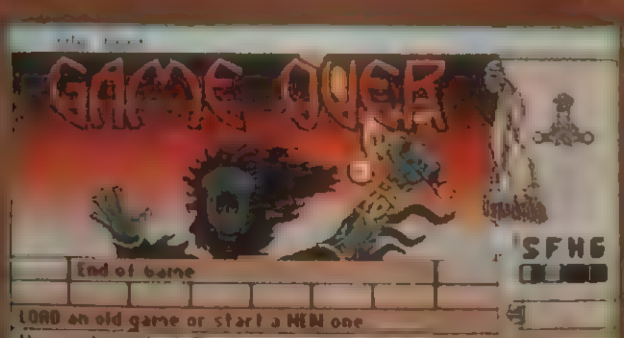
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Reline
Bezug: Fachhandel



Keef the Thief







Amiga: Zwei Disketten, Codeabfrage. Variabler Schwierigkeitsgrad, Grafik mit PC (VGA) identisch.

ST: Kein Keef weit und breit.

C 64: Hier erst recht nicht.

PC: Drei Disks, akzeptiert CGA bis VGA, dazu Adlib-, CMS- und Roland-Karten.

Keef the Thief

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	54	–	–	54
Sound:	75	–	–	74
Atmosphäre:	61	–	–	61
Urteil:	58	–	–	58

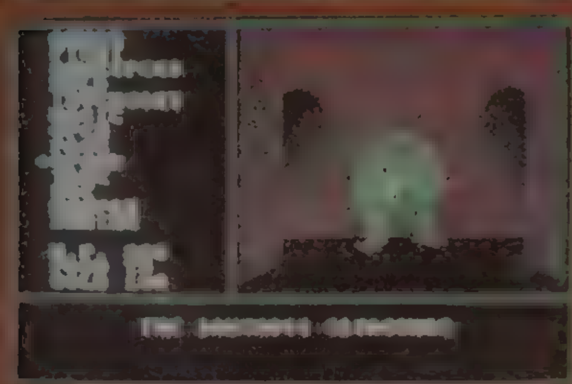
Variabel

Preis: ca. 74,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Fachhandel











leiter – der Nachfolger hat.

wobei er mit dem König und

gefangen hat. Diesmal muß

Labyrinth und fünf Riesen-dungeons [illegible] dazwi-

Schema. Dafür sind den Pro-grammierern ein paar neue

[illegible]
ist heute praktisch nicht [illegible] daher [illegible] der Nachfolger nur sehr schwer.
PC: Siehe Amiga und ST

Legacy of the Ancients

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:			48	–
Sound:	—	-	54	—
Atmosphäre:	—	—	60	—
Urteil:	—	—	56	—

Für Anfänger

Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Vergriffen

The Legend of Blacksilver

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:			59	—
Sound:		-	61	—
Atmosphäre:	—	—	70	
Urteil:	—	—	68	

Für Fortgeschrittene

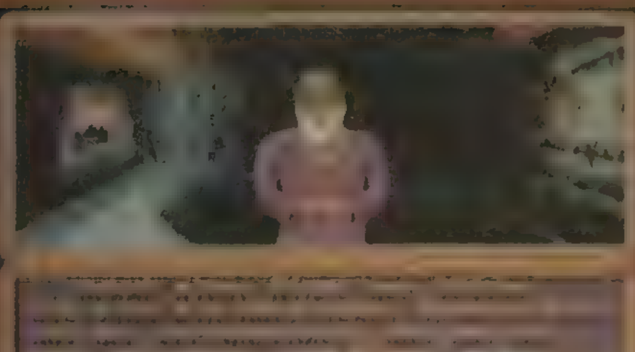
Preis: ca. 49,– DM
Hersteller: Epyx
Bezug: Sonderposten


DRAGON
FLIGHT











Amiga: Grafisch eine 1:1 Umsetzung vom ST, nur der Sound klingt deutlich besser. Zwei Disketten, akzeptiert aber nur eine Floppy. Bei 1MB weniger Nachladezeiten.

ST: Der „Urdrache" kommt auf drei Disks daher, auch hier spielt sich's mit Megabyte flotter.

C 64: Gibt es leider nicht.

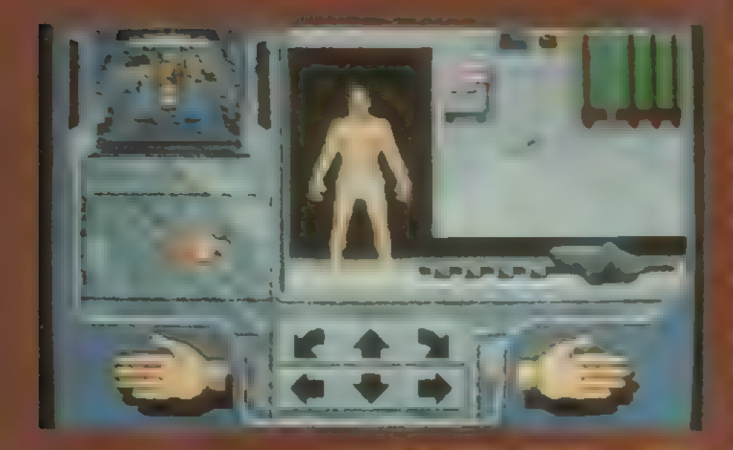
PC: Erscheint voraussichtlich zu Weihnachten, wird aber nur EGA-Grafik bieten.

Dragonflight

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	79	79		
Sound:	77	74	—	—
Atmosphäre:	87	86	—	—
Urteil:	84	83	—	—

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89.— DM
Hersteller: Thalion
Bezug: Fachhandel

XENOMORPH





Amiga: Kopierschutz plus Codeabfrage, ein Speicherstand pro Disk, Zweitfloppy überlebensnotwendig.

ST: Nicht (mehr) erhältlich.

C 64: Die Grafik ist erstaunlich gut, die Steuerung mit zwei Joysticks gleichzeitig dagegen gewöhnungsbedürftig.

PC: Auch auf 3.5" Disks erhältlich, unterstützt CGA, EGA und VGA aber keine Soundkarten.

Xenomorph

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62	—	65	64
Sound:	36	—	36	21
Atmosphäre:	64	—	64	64
Urteil:	61	—	61	61

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,– DM bzw. ca. 49,– DM (C 64)
Hersteller: Pandora
Bezug: CPS Frank Heidak

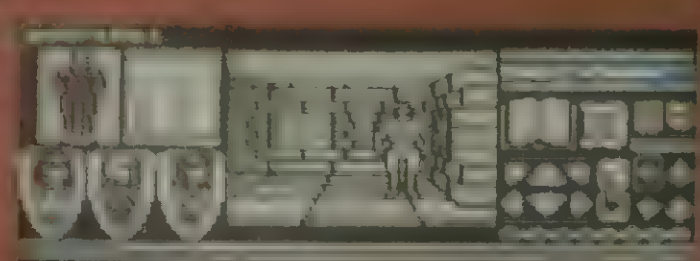
Bloodwych

[illegible] bei dem zwei Spieler via Splitscreen gleichzeitig durch die Dungeons schleichen können!

Soviel zur Originalität von Bloodwych – der Rest ist mehr oder weniger bei [illegible] geguckt. Das beginnt bereits bei der Hintergrundgeschichte: Vier Kristalle gilt es zu finden, mit deren Hilfe dann ein gewisser „Herr des Chaos" vernichtet werden kann. Wie heißt es doch immer so schön? Sämtliche [illegible] fällig und unbeabsichtigt [illegible] Das mag glauben, wer kann. [illegible] che Grafikaufbau wurde kopiert, sondern auch die Benutzerführung mit den bekannten Cursorpfeilen. Sicher, es gibt auch Unter- [illegible] vier „Elementarbereichen" spezialisieren, außerdem können die Zaubersprüche höherer Level gekauft werden – sofern man genug [illegible] versteht sich. Weiters ist es hier (in beschränktem Umfang) möglich, mit den her- [illegible] Worte zugeschlagen wird. Vielleicht ist es überhaupt ungerecht, Bloodwych andauernd mit dem großen [illegible] dem – dabei vergißt man leicht die individuellen Qualitäten dieses Spiels! Beispielsweise ist es sehr komplex, die Rätsel sind einfallsreich und knackig, [illegible] und es hat eben einen Splitscreen. Geteiltes Vergnügen ist aber nicht unbedingt gleichbedeutend mit dop- [illegible] nicht in jeder Hinsicht: Zwar ist so ein Gemeinschaftserlebnis schon recht spaßig (Futterneid!), aber leider sind wegen des Splitscreens die Monstergrafiken etwas mickrig ausgefallen. Besonders schlimm ist das [illegible] Schirm begnügen müssen. Hinzu kommt, daß viele Probleme nunmal auf ein [illegible]

[illegible] Durchschnitt: Automapping [illegible] Mode. Sound ist nur ansatz- [illegible] Soweit man die Maus benutzen kann (mit Joystick wird's leicht nervig). Bliebe noch eine letzte Ähnlichkeit mit „Dungeon Master" zu erwähnen: Auch für Bloodwych [illegible] lenswerte Data Disk mit 25 [illegible] nicht genügt, der muß halt auf den Nachfolger warten – „Legend" sollte spätestens bis zum Frühjahr fertig sein! (mm)







Meine Party, deine Par[illegible] (C 64)



Amiga: Hier gibt's (wie beim ST) leider nur einen Speicherstand

ST: Identisch mit der Amigaversion

C 64: Die Abenteuerwelt ist etwas kleiner als bei den 16 Bit-Versionen, sonst aber völlig gleich

PC: Zehn Speicherstände, unterstützt CGA, EGA und VGA, sowie AdLib und Roland. Steuerung per Maus und/oder Keyboard.

Bloodwych

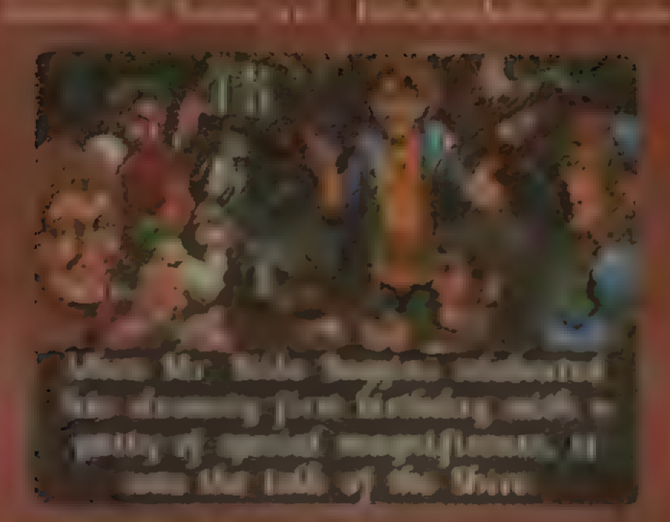
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62	62	70	62
Sound:	29	29	31	60
Atmosphäre:	63	63	67	65
Urteil:	61	61	63	62

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 30,- DM bzw. ca.109,- DM (PC).
Hersteller: Mirrorsoft
Bezug: Fachhandel

LORD OF THE RINGS I







Amiga: Gelungene Umsetzung vom PC, auch von Disk gut spielbar.

ST: Kein Ring weit und breit.

C 64: Siehe ST ...

PC: Mit VGA- und AdLib-Karte auf einem flotten AT ein Traum, auf einem XT unter EGA und ohne Soundkarte grauenhaft.

Lord of the Rings I

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	74	–	–	75
Sound:	63	–	–	68
Atmosphäre:	78	–	–	79
Urteil:	73	–	–	74

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM bzw. ca. 119,- DM (PC)
Hersteller: Interplay/ Electronic Arts
Bezug: Fachhandel

ANTARES

[illegible] immerhin …

[illegible] eine davon, und zwar die Auriga: Sie sollte das Schicksal eines auf mysteriöse Weise im Sonnensy- [illegible] ren. Es kommt, wie es kom- [illegible] angegriffen und kann gerade noch eine Notlandung auf dem nächstbesten Planeten hinzaubern. Man steigt aus, begutachtet den Schaden und – das Spiel beginnt! Als erstes darf sich der verhinderte Aufklärer nun eine fünfköpfige Party zusammenbosseln. Unter den [illegible] Kräfte [illegible] Kenntnissen ist alles vorhan- [illegible] perte so braucht. Und falls [illegible] lebungseinrichtung für tote Abenteurer.

Der Spielablauf ist dann aber nicht mehr ganz so futuristisch, sondern fast schon klassisch: essen, schlafen, knobeln, Monster verprügeln (System „Bard's Tale") und die eingeheimsten Goldstücke in nützli- [illegible] und Arzneimittel anlegen. [illegible] daß man hier halt PSI dazu sagt – alles schonmal dage- [illegible] noch zu einem reizvollen [illegible] macht, ist die Komplexität und der enorme Umfang [illegible] Design wirkt dagegen eher etwas schlicht: Es gibt weder Automapping noch Ac- [illegible] keinen Kopierschutz). Die Landschaften werden im- [illegible] hübschen Tag/Nachteffekt auf, machen aber ansonsten einen reichlich monotonen Eindruck. Auch die (nicht animierten) Gegner sind manchmal kein Augenschmaus, dafür klingt die Musik schön kosmisch. Und [illegible] geht ebenfalls in Ordnung – mal davon abgesehen, daß man zur Fortbewegung die Cursortasten [illegible] traktieren darf.

Fazit: Antares ist zwar nichts für optische Feinschmecker, aber ein echter Tip für fernwehkranke Terraner, denen der Inhalt wichtiger ist als seine irdi- [illegible]

Ein relativ unfreundliches
Wesen stellt sich deiner
Equipe in den Weg:
1 Gnorf.





Amiga: Vier Disketten – eine Zweitfloppy ist sehr zu empfehlen! Unter 1MB läuft nix, zum Trost ist das Game komplett in Deutsch.

ST: Leider nicht vorgesehen.

C 64: Auch nichts …

PC: Schon wieder nichts – aber immerhin laufen bereits Verhandlungen.

Antares

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68	–	–	–
Sound:	73	–	–	–
Atmosphäre:	75	–	–	–
Urteil:	77	–	–	–

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Bomico
Bezug: Fachhandel

CAPTIVE

Dem Rollenspieler ist keine Notlage fremd: Prinzessinnen, Drachen, Astronauten, ja, ganze Galaxien harren der Rettung – alles Routine. Aber Fluchthilfe für einen Knastbruder? Auf diese Idee ist bisher nur Mindscape gekommen!

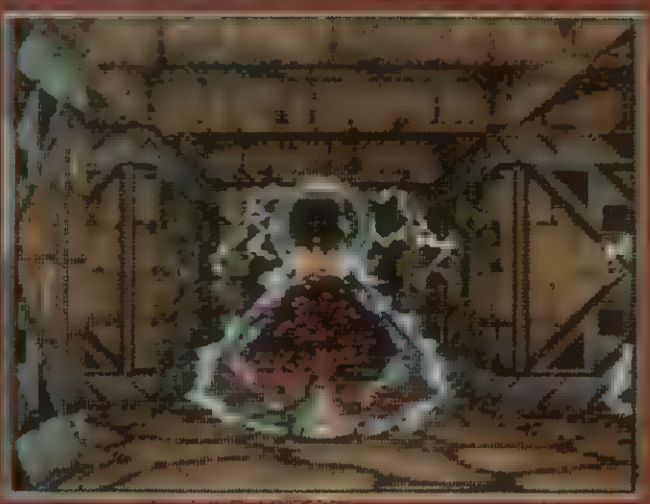
Unseren Häftling hat's aber [illegible] Irgendwann im 24. Jahrhundert wurde er zu 250 Jahren Tiefkühlschlaf verdonnert, jetzt hat ihn eine Notautomatik vorzeitig aus dem Schlummer gerissen. Er hat keine Ahnung, wo er ist oder wie er von hier wegkommen soll, muß aber zu seinem Entsetzen feststellen, daß vor dem Zellenfenster alles zerstört ist. Schlauerweise wirft der Mann noch einen Blick unter's Bett, wo mal eben ein Steuergerät für Androiden herumliegt – das Sprungbrett in die Freiheit? Tatsächlich gelingt die Aktivierung von vier Kampfrobotern, die sich offensichtlich in einem Raumschiff aufhalten. Mit dieser „stahlharten" Truppe müssen nun der Reihe nach vorbestimmte Planeten oder Monde angeflogen werden, um in den örtlichen Dungeons genau festgelegte Aufgaben zu erledigen. Dabei sind massenhaft Gegner zu überwinden, was Erfahrungspunkte und Geldsäckchen einbringt; letztere können in Shops gegen allerlei nützliche Gerätschaften eingetauscht werden. Sobald die erste Mission erfolgreich abgeschlossen ist, erhält man die Koordinaten des nächsten Himmelskörpers. Und so geht es halt immer weiter, bis schließlich die Befreiung des unausgeschlafenen Knackis ansteht.

Mit Hilfe eines Iconfeldes und der Maus läßt sich das Androiden-Team problemlos dirigieren, auch Sonderscreens wie Inventory oder detaillierte Statusanzeigen sind per Klick zugänglich. Ein relativ kleines Sichtfenster zeigt Umgebung und Geschehnisse im Stil von „Dungeon Master", sogar die Monster sieht man schon von weitem herandackeln. Leider sind sie ziemlich ruckelig animiert, ansonsten kann die poppig bunte Grafik durchaus gefallen. Dazu gibt's am oberen Bildschirmrand noch fünf Kleinmonitore für weitere Informationen – die Kästen funktionieren allerdings erst, sobald man sich die passenden Geräte besorgt hat.

Der Sound ist etwas dürftig ausgefallen; abgesehen von der wirklich schönen Titelmelodie sind nur wenige FX im Angebot. Gut, damit kann man leben, mit der deutschen Anleitung leider weniger: zwar liest sie sich recht unterhaltsam, leider aber an der Geschwätzeritis – entscheidende Features werden nur gestreift oder bleiben gänzlich unerwähnt. So helfen dann an vielen Stellen nur glückliche Zufälle (oder unsere Tips) weiter, was sich nicht gerade motivationsfördernd auswirkt. Wer aber glaubt, damit fertig zu werden, und sich auch an der arg konstruierten Story nicht stört, findet in Captive ein solides SF-Spektakel samt ein paar happiger Kopfnüsse. (in)







Amiga: Komisch, nach dem Laden von Spielständen kann es vorkommen, daß das Game seeehr langsam wird!

ST: Keine erwähnenswerten Unterschiede zur Amiga-Version.

C 64: Nicht erhältlich.

PC: War bei Drucklegung noch nicht lieferbar, sollte aber jetzt zu haben sein.

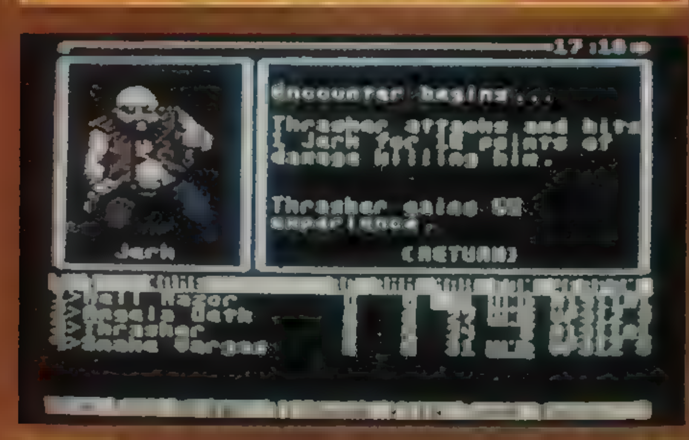
Captive

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	71	71	–	—
Sound:	57	57	—	—
Atmosphäre:	60	60	–	
Urteil:	62	62	–	

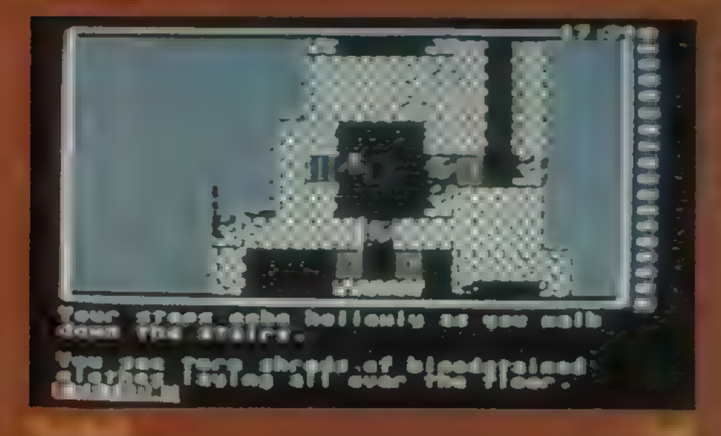
Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Mindscape
Bezug: Fachhandel

[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

Wasteland

[illegible] Alles was übrig bleibt, sind mutierte Ratten, Echsen, Cyborgs, Roboter und eine Handvoll Menschen. Die treffen nun in Las Vegas [illegible] radies ist wohl nicht mal durch zerfallende Atomkerne kleinzukriegen. Und hier geht's beinhart realistisch zu: Das Programm merkt sich jeden Spielzug, daher wollen sämtliche Aktionen genauestens überlegt sein [illegible] nicht nochmal, etc.). Er[illegible] daß man nicht einen Auftrag nach dem anderen abarbeiten kann, stattdessen gibt es viele Lösungswege, Verzweigungen und Sub-Plots – um wirklich alles [illegible]

Geradezu revolutionär war [illegible] Man kann seinen Charakteren (entwicklungsfähige) Fertigkeiten wie Klettern, [illegible] oder das Entschärfen von Bomben mit auf den Weg geben. Folgerichtig wird auch nicht mehr mit Schwertern gekämpft, vielmehr geht's mit MGs, Handgranaten, Ionen-Beamern und Protonen-Äxte zur Sache. Aber glaubt jetzt [illegible] Kram würde ohne Munition funktionieren oder niemals kaputtgehen…

Von der Präsentation her ist Wasteland eine Mischung aus „Bard's Tale" und den frühen „Ultimas". Rumlaufen tut man auf einer (zoombaren) Landkarte, zum Kämpfen oder bei Besuchen in den Shops wird auf [illegible]t. Die Grafik und der [illegible]aksound haben zwar nur mehr historischen Wert, aber die unheimlich dichte Atmosphäre ist auch heute noch ein Hammer – es wird nicht bloß geprügelt und gerätselt, sondern genausoviel geredet und erzählt! Man bekommt [illegible] serviert, zudem gibt's ein [illegible]lein, das man öfters zu Rate ziehen muß.

Fountain of Dreams

Fast dasselbe Szenario und System, aber leider nicht der gleiche Spielspaß – so könnte die Kurzkritik für den 1990 (nur für den PC) erschienenen Nachfolger lauten. Das liegt weniger am knackigen Schwierigkeitsgrad, sondern eher an den [illegible] Systems, durch die der Bedienungskomfort stark gelitten hat. Trotz ein paar hübscher Ideen (z.B. können die Helden ihre Mutationen zum Lösen bestimmter Rätsel einsetzen) hält man sich also besser an das Original. (mm)

Amiga: Nix gibt's!

ST: Noch weniger!

C 64: Für die Installation braucht man zwei leere Disks und viel Zeit.

PC: Wasteland ist inzwischen restlos vergriffen, der Nachfolger bietet HD-Installation und VGA, aber keine Unterstützung für Soundkarten.

Wasteland & Fountain of Dreams

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	56	58/66
Sound:	–	–	25	12/22
Atmosphäre:	–	–	81	81/59
Urteil:	–	–	78	78/60

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM, bzw. ca. 74,- DM für den Traumbrunnen
Hersteller: Interplay/Electronic Arts
Bezug: Fachhandel



Die meisten geben's ja nur ungern zu, aber wer schafft es wirklich, ein Rollenspiel ganz ohne fremde Hilfe zu lösen? Wer jetzt „Ja, hier, ich!" gesagt hat, darf ruhig weiterblättern, die anderen (ehrlicheren) sollten stattdessen getrost weiterlesen:



Keine Frage, was so ein richtig knackiges Rollenspiel ist, das kann die Gehirnwindungen schon ganz schön zum Rauchen bringen. Bevor man aber wegen eventueller Überlastung gleich bleibende Schäden im Oberstübchen riskiert, sollte man doch lieber mal einen Blick in das entsprechende Lösungsheft riskieren. Habt Ihr nicht? Kein Problem – der „Lösungsservice Berry & Strothe" hat nämlich ganz viele davon! Normalerweise verlangt er 25,– DM für so ein edles Büchlein, für dieses Preisausschreiben hat er aber ganz selbstlos ein paar davon zur Verfügung gestellt. Und noch drei (Rollen-) Spiele obendrein. Im einzelnen waren das:

1. Platz:

„Might & Magic III" & drei Lösungshefte nach Wahl

2. Platz:

„Warlords" & zwei Lösungshefte nach Wahl

3. Platz:

„Ultima III" & ein Lösungsheft nach Wahl

4. – 10. Platz:

Je ein Lösungsheft nach Wahl

Erklärungshalber sei noch angefügt, daß es für die Lösungshefte Gutscheine gibt, (Ihr erfahrt dann direkt bei „Berry & Strothe", was sie alles haben), daß Mitarbeiter des Joker Verlags mal wieder nicht mitmachen dürfen und ... ja, war da nicht noch was? Natürlich, die Preisfrage! Also, beantwortet uns bitte folgende Frage:

Wie heißt der Untertitel von „Might & Magic III"?

Der Rest ist simpel – Antwort (und gewünschtes System!) auf eine Postkarte schreiben, an den (ausgeschlossenen!) Rechtsweg gar nicht erst denken und das Kärtchen bis zum 10. 1. 1992 (Einsendeschluß!) an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
„Mächtig magische Lösungen"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Viel Glück!

Top Secr

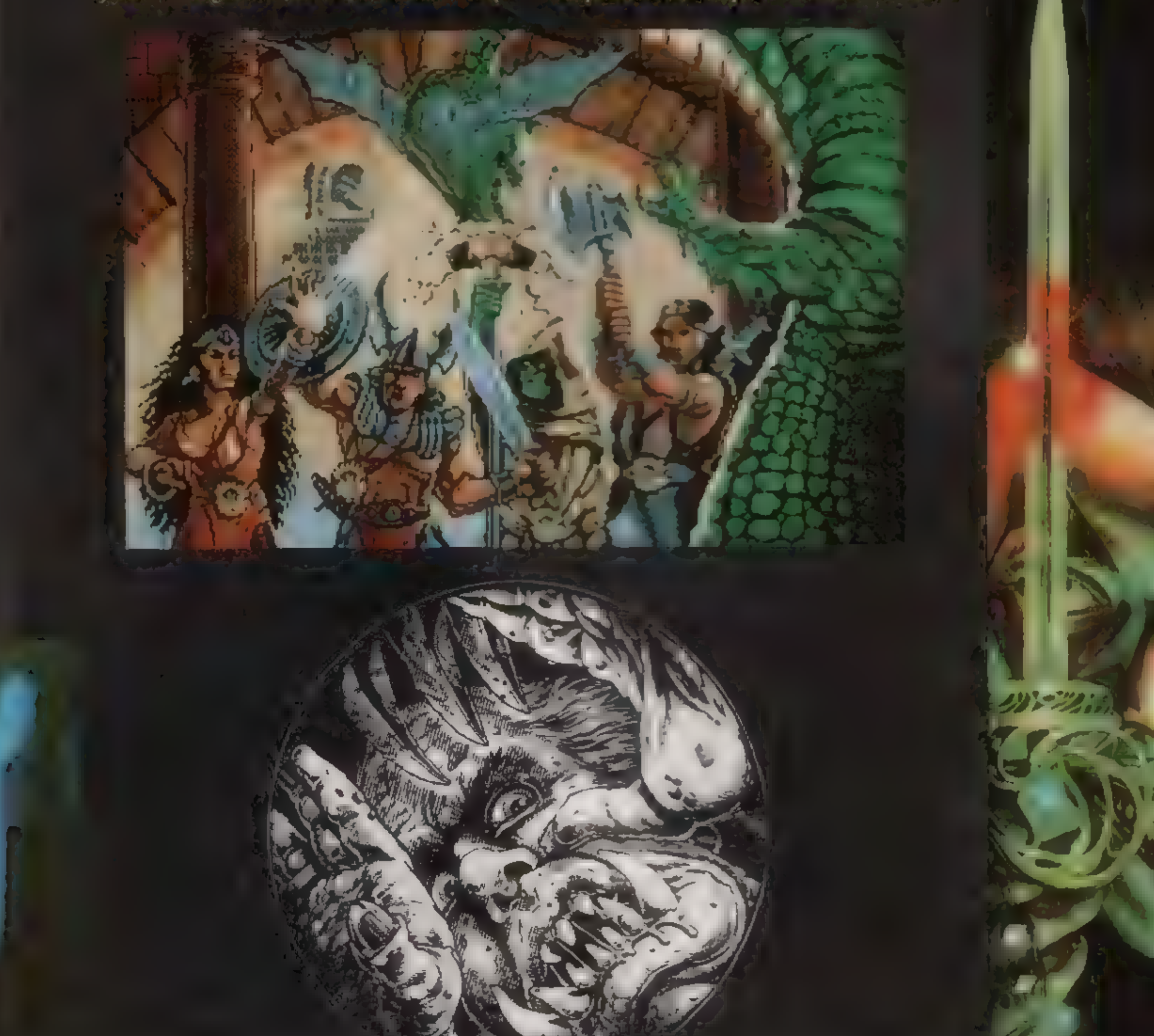
Psssst, jetzt kommen die Geheimtips! Schön und gut, aber was hat man sich darunter eigentlich vorzustellen? Ein Spiel, das etwas taugt, ist doch automatisch ein bekanntes Spiel – oder etwa nicht? Nun, in der Regel schon, aber hier und heute wollen wir uns ja gerade mit den Ausnahmen beschäftigen, die diese Regel bestätigen.
Tatsache ist, daß die folgenden Games fast ausnahmslos gute Kritiken ernteten, als sie dereinst das Licht der Öffentlichkeit erblickten. Warum sie heute trotzdem nur noch einem kleinen Kreis von Eingeweihten bekannt sind, mag die verschiedensten Gründe haben. Vielleicht wurden sie zu einem ungünstigen Zeitpunkt veröffentlicht (Sommerferien), vielleicht mußten sie beim Erscheinen gegen einen übermächtigen Konkurrenten antreten, vielleicht wurde ganz einfach die Werbetrommel nicht kräftig genug gerührt? So manche dieser Rollenspiel-Rosen konnte auch deshalb im verborgenen blühen, weil sie lange Zeit nur für ein System oder lediglich im Direktimport erhältlich war, möglicherweise lag es auch bloß an Texten in zu anspruchsvollem Englisch – meistens ist der Grund für die Verschmähung durch die Massen im Nachhinein allerdings nicht mehr rekonstruierbar. Aber woran es auch gelegen haben mag, die Teile sind wirklich zu gut, um sie gänzlich in Vergessenheit geraten zu lassen!
An dieser Stelle wollen wir Euch jedoch nicht nur Programme empfehlen, bei denen Ihr unbedingt zuschlagen solltet, falls sie Euch einmal unverhofft in einem Shop, als Sonderangebot oder auf einer Compilation begegnen. Es könnte ja ebensogut mal der entgegengesetzte Fall eintreten: Euch läuft ein Rollenspiel über den Weg, von dem Ihr noch nie gehört habt, die Packungsfotos sehen gut aus, Ihr kauft das Ding und – es entpuppt sich als Müll! Um Euch vor Enttäuschungen zu bewahren, haben wir also auch ein paar **ANTI-TIPS** zusammengestellt. Nähere Bekanntschaft mit diesen Programmen ist zu vermeiden, wer sie in einem Regal sieht, kneift am besten die Augen zu, läßt die Hände in den Hosentaschen und tritt den Rückzug in Richtung Ausgang an ...
Aber auch mit den Warnungen möchten wir es nicht bewenden lassen, sondern vielmehr die Gelegenheit nutzen, alle nicht ganz so ausgefuchsten Rollenspieler unter Euch mit ein paar Tips zu versorgen, die über die Grenzen des Computers hinausgehen. Wer beispielsweise gerne mal ein Abenteuer



ret

der Gruppe erleben würde, steht anfänglich automatisch vor diesem Problem: Wo finde ich Mitspieler? Abhilfe schafft oft schon eine simple (und meist kostenlose) Kleinanzeige in der lokalen Tagespresse. Oder man besorgt sich ein Fanzine und schaut nach, ob man einen Rollenspiel-Club in der näheren Umgebung findet. Solche Fanzines (von Fan-Magazin) gibt es in jedem einschlägigen Geschäft, aber nicht in jedem Ort gibt es so einen Laden. Wer jedoch nach Comic-Fachgeschäften Ausschau hält, wird auch bald auf Rollenspiele stoßen – oft sind Comic-Läden auch Rollenspiel-Läden und umgekehrt. In diesem Zusammenhang können wir es uns natürlich nicht verkneifen, auch auf unsere Magazine AMIGA JOKER und PC JOKER hinzuweisen. Dort findet Ihr in jeder Ausgabe nicht nur Tests, Tips und Lösungen zu den aktuellen Computer-Rollenspielen, sondern auch jeweils eine feste Rubrik („Stromausfall" bzw. „Blackout") mit Tests und Bezugsquellen für stromlose Abenteuer!

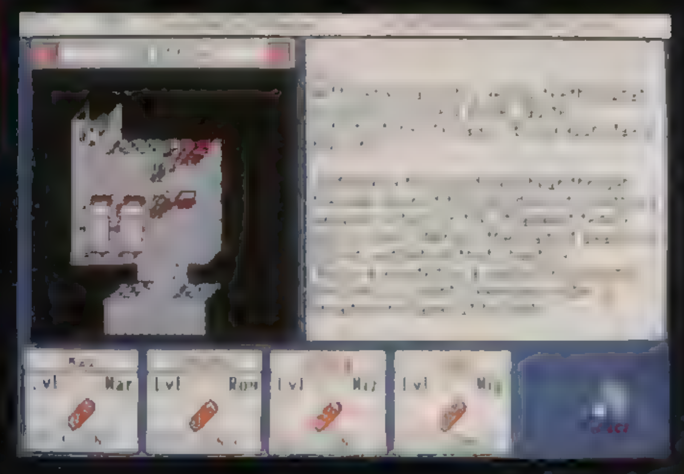
Ehe wir Euch auf unsere Geheimtips loslassen, seien noch drei kleine Hinweise für fortgeschrittene Dungeon-Wanderer gestattet: Erstens: Wer demnächst Urlaub in England oder, besser noch, in den USA macht, sollte sich unbedingt ein bißchen Zeit für den Besuch in einem der dortigen Fachgeschäfte nehmen – da gibt's Sachen, die gibt's hier noch laaange nicht! Zweitens: Wem „AD & D", „Das Schwarze Auge" oder generell die ganze Fantasy-Chose schon zum Hals heraushängt, der besorge sich doch mal „Shadowrun" – dieses „Cyberpunk-Rollenspiel" im Stil von William Gibsons Bestseller „Neuromancer" hat (zu Recht) bereits Kultcharakter! Drittens: Leider sind viele der nun anstehenden Geheimtips nur noch schwer erhältlich. Deshalb findet Ihr ein paar Seiten weiter unseren 4R-WETTBEWERB: RICHTIG RARE ROLLENSPIEL-RARITÄTEN, wo Ihr etliche dieser seltenen Köstlichkeiten (samt tollen Lösungsheften!) gewinnen könnt! Mitmachen lohnt sich also, und für notorische Pechvögel gibt es ja noch unsere Bezugsquellen – ein, zwei Telefonate sollte Euch das exklusive Vergnügen, abseits ausgetretener Rollenspiel-Pfade zu wandeln, doch wert sein … (ml)



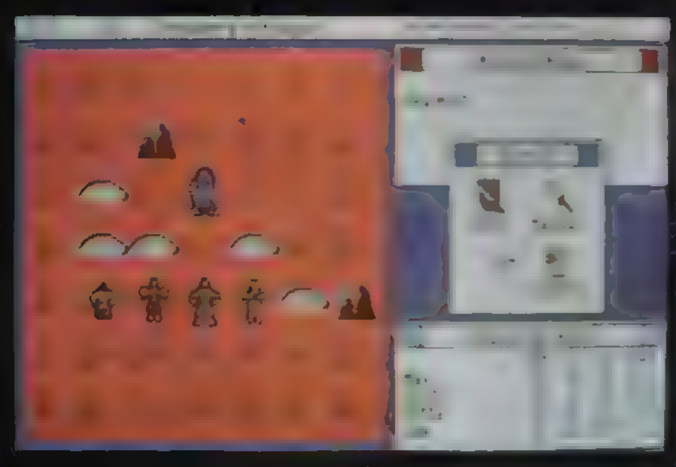


Tunnels & Trolls
Crusaders of Khazan

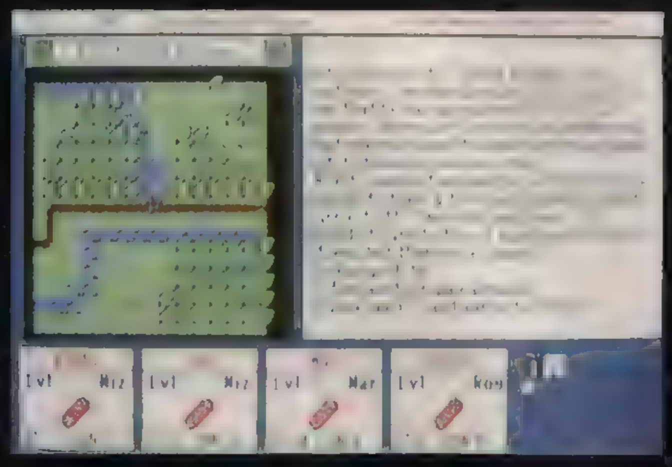
Was kommt dabei heraus, wenn man eine Benutzeroberfläche in der Art von „Windows" mit einer romantischen Fantasywelt kreuzt? Die Antwort ist eigentlich ganz simpel – ein Rollenspiel mit ungeahntem Bedienungskomfort!



Wenig Grafik, aber vieeel Text! (EGA)



Der Kampf mit dem Seewolf (EGA)



Der Troll auf freiem Feld (ohne Tunnel) (EGA)

Vor allem PC-Besitzer, die ihre MS-Dose gelegentlich auch für ernsthafte Anwendungen mißbrauchen, dürften sich auf Anhieb zuhause fühlen: Hier wird selbst der blasseste Bürohengst zum Monsterschreck. Per Mausklick öffnet man ein kleines Menüfenster, es folgt ein zweiter auf einen der selbsterklärenden Icons, und schon vergeht dem abscheulichen Ork das Lachen. Simpler geht's nicht mehr! Leider trifft das auch auf die Präsentation zu, denn die in Vogelperspektive (à la „Ultima") gezeigten Grafiken sind winzig, und das, was ab und an aus dem Lautsprecher dringt, hat bestenfalls Alibicharakter.

Wer sich aber mit der nüchternen Optik anfreunden kann, bekommt jede Menge Untote, Ratten, Seewölfe und ähnlich interessante Gegner geboten. Zudem haust dieser Zoo in einer wohlorganisierten Fantasywelt, in der es Tag und Nacht wird, die Jahreszeiten wechseln und sogar Ladenöffnungszeiten und saisonale Preisschwankungen beachtet werden wollen! Auch die Handlung läßt an Komplexität nichts zu wünschen übrig, man wird förmlich überschwemmt von fantasievollen (englischen) Texten, und ständig müssen alle möglichen Entscheidungen gefällt werden. Es gibt kleine Zwischenabenteuer, tonnenweise Rätsel, 19 verschiedene Sprachen, und über 60 Zaubersprüche dürfen erlernt werden, dazu kommen tausenderlei Optionen wie Automapping, eine Zoomfunktion usw..

Obwohl New World Computing vornehmlich durch die „Might & Magic" Serie zu Ruhm gelangte, hat man hier zu einem völlig anderen System gegriffen: Die tätlichen Auseinandersetzungen finden auf einem taktischen Kampfscreen wie bei den SSI-Games statt, und auch sonst ist das Regelwerk stark an das (A)D & D-System angelehnt. Nicht weiter verwunderlich, denn Tunnels & Trolls ist die Umsetzung des gleichnamigen „Pencil & Paper" Rollenspiels, das bei uns 1983 unter dem Titel „Schwerter & Dämonen" veröffentlicht wurde. Die Vorlage war damals als einsteigerfreundliche und humorvollere Alternative zum gerade aufkommenden D & D-System gedacht. Die Digi-Trolle eignen sich wegen der Komplexität der Geschichte allerdings doch eher für erfahrenere Abenteurer. Achja, apropos Geschichte: Die vierköpfige Party, deren Helden man aufsammelt oder selber aus vier Rassen und drei Klassen zusammenzimmern kann, muß den (guten) Zauberer Khazan finden und anschließend die (böse) Magierin Lerotra'hh vernichten. Der übliche Stoff, aus dem die Fantasy-Träume sind ... (mm)

Amiga: Geplant ist die Umsetzung, aber wann sie kommt ...

ST: Dasselbe in Lila ...

C 64: Keine Chance ...

PC: Sechs Disks, EGA-Grafik; auch auf einem XT noch gut spielbar. Maus und Festplatte sind dringend zu empfehlen, die Tastatursteuerung ist eher unlogisch geraten.

Tunnels & Trolls

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	—	—	—	43
Sound:	—	—	—	[illegible]
Atmosphäre:	—	—	—	81
Urteil:	—	—	—	79

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: New World Computing
Bezug: Fachhandel

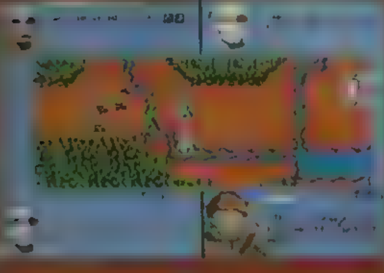
[illegible]

Zwielicht-Säbeln – verderben viele Schwerter den Brei?

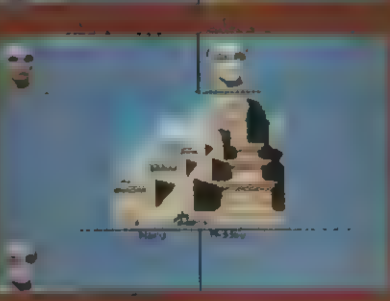


Bis zu drei Schwerter, beziehungsweise die dazugehörigen Abenteurer sollen hier nämlich den Brei auslöffeln: Wer ausreichend Freunde, zwei Joysticks und eine funktionstüchtige Tastatur besitzt, darf sich auf ein echtes Gruppenerlebnis freuen – bei Swords of Twilight kann jedes Partymitglied individuell gesteuert werden! Kontaktarme Recken überlassen die verwaisten Kollegen einfach der Obhut des Rechners...











[illegible] charakteren (Held, Ritter [illegible] Rainbow Road mit vielen anderen Welten verbunden, die jedoch von den üblen Shadowlords beherrscht und in den Ruin getrieben werden. Damit nicht auch noch Albion diesem grausamen Schicksal anheimfällt, wird nun im Auftrag der lieblichen Queen Gloriana für Ruhe und Ordnung in der Region gesorgt.

Kämpfe sind hierfür allerdings nur selten der Weisheit letzter Schluß, viel wichtiger ist es, jeden auszufragen, der einem über den Weg läuft, denn fast alle Landeskinder wissen irgendetwas Nützli- [illegible] zu gesellen sich wunder- [illegible] die originellerweise oft nur durch Personalwechsel (Austausch-Helden können jederzeit angeheuert werden) zu bewältigen sind. So gleicht das Game beinahe einem riesigen Puzzle, das aus vielen kleinen Informationen und Handlungen zusammengesetzt werden [illegible]

So erfreulich dieser Ideenreichtum auch sein mag, so unerfreulich gibt sich die Steuerung: Der Mann am Keyboard hat aufgrund der wirren Tastaturbelegung und der unübersichtlichen Menüs (Reden, Zaubern, Inventory usw.) kaum Überlebenschancen, den beiden Joystickartisten ergeht es nur unwesentlich besser. Auch grafisch ist das Game keine Offenbarung, die Heldenportraits und Statusanzeigen präsentieren sich grau in grau. Ein großes Bildfenster in der Screenmitte zeigt die jeweilige Welt oder ihre Dungeons aus der Vogelperspektive – Freund und Feind erinnern an die „Populous"-Männchen, die Umgebung ruckelt immer brav mit. Und schließlich wirkt auch die gemütliche Begleitmusik auf Dauer ziemlich einschläfernd.

Swords of Twilight krankt also nicht an zuvielen Schwertern, eher im Gegenteil: Hier wurde eine wirklich ausgefallene Idee durch lieblose technische Umsetzung verschenkt. Kein Wunder, daß diese Säbel seit über zwei Jahren nur auf dem Ursystem rasseln... (jn)

Amiga: Zwei Disketten, deutsche Anleitung, kein Kopierschutz, aber Codeabfrage. Vorsicht: Beim 2000er kann die Sticksteuerung verrücktspielen!

ST: Es hat nicht sollen sein.

C 64: Nicht scharf genug für die Schwerter...

PC: Nicht zwielichtig genug...

Swords of Twilight

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	59			-
Sound:	38	–	–	
Atmosphäre:	64	–	–	
Urteil:	60	–	–	–

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 39,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Fachhandel

Wenn einer schon Uukrul heißt und noch dazu ein schwarzes Herz hat, dann muß er wirklich ein übler Bursche sein – und Broderbunds Dungeon-Arie bleibt die Beweisführung auch nicht lange schuldig . . .



Bis zur letzten Jahreswende trieb der Finsterling noch ausschließlich am Apple II sein Unwesen, seit damals dürfen sich auch die Besitzer von IBM-kompatiblen Rechnern mit ihm herumschlagen. Hier wie dort hat es der Kerl geschafft, die [illegible] Stadt [illegible] in Besitz zu nehmen, und [illegible] böse Taten vor. Logische Konsequenz: [illegible] Uukrul, [illegible] geht!

Dazu braucht man zunächst mal ein tapferes Heldenquartett, das im Stil der späteren „Ultimas" zusammengestellt wird. Für jedes Mitglied muß man also einige Fragen beantworten, daraus errechnet das Programm dann die Eigenschaften und Fähigkeiten des Charakters. Eilige Abenteurer dürfen auch das fertige Instant-Team benutzen – fest steht in jedem Fall, daß man mit Fighter, Paladin, Priest und Mage zu Felde zieht. Dem Magier steht dabei für den Kampf (und andere Gelegenheiten) ein erfahrungsabhängiges System von 62 Spells zur Verfügung, demgegenüber darf der Priest seine vier Gottheiten mit diversen Gebeten um Unterstützung anflehen. Solcherart gewappnet entert unsere Crew die mehrstöckige Underground-City am westlichen Rand und muß sich bis zu Uukruls Hauptquartier im Osten durchbeißen. Unterwegs wird auf einem geräumigen Marktplatz alles feilgeboten, was der Held von Welt so braucht: Nahrung, Waffen und verschiedenste Ausrüstungsgegenstände sind gegen bare Münze erhältlich. Für die Erholung verwundeter oder sonstwie gestreßter Partymitglieder sorgen über die Stadt verstreute „Sanctuaries"; gleichzeitig ist hier (und nur hier) das Speichern von Spielständen möglich. Zudem sind an den lauschigen Plätzchen stets Teleporter installiert, die Langstrecken-Ausflüge erheblich erleichtern.

Bei Prügeleien wird ein etwas mager geratener Kampfscreen à la „Ultima" eingeblendet, ähnlich wie in den SSI-Rollenspielen kann man das Kloppen aber auch dem Computer überlassen. Überhaupt liegt der Reiz des Games weniger in handgreiflichen Auseinandersetzungen als vielmehr in den knackigen Rätseln, die wiederum an „Dungeon Master" erinnern. So bunt dieser Mix auch inhaltlich daherkommt, der Hauptscreen ist trotz VGA-Modus und 3D-Fenster nicht besonders farbenfroh ausgefallen. Auf Sound muß man gleich ganz verzichten, dafür läßt's sich mit der Keyboardsteuerung recht gut leben.

The Dark Heart of Uukrul ist also technisch beileibe kein Meisterwerk, der dichten Gänsehaut-Atmosphäre tut das aber keinen Abbruch. Anders gesagt: Ein Geheimtip, wie er im Sonderhefte steht! (m)

Tja, lesen müßte man können. (VGA)



Platz, Waldi! (VGA)



Kein Stich dem Feind! (VGA)

Amiga: Kein (dunkles) Herz für die „Freundin".

ST: Nö, auch nicht.

C 64: Schon wieder herzlos.

PC: Beide Diskformate in der Box, unterstützt alles von Hercules bis VGA. Automapping und sehr schöne englische Anleitung.

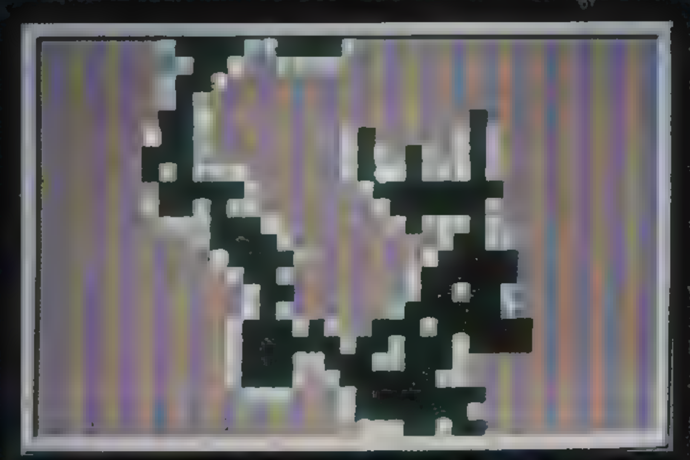
The Dark Heart of Uukrul

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–			59
Sound:				
Atmosphäre:	–			80
Urteil:	–	–	–	75

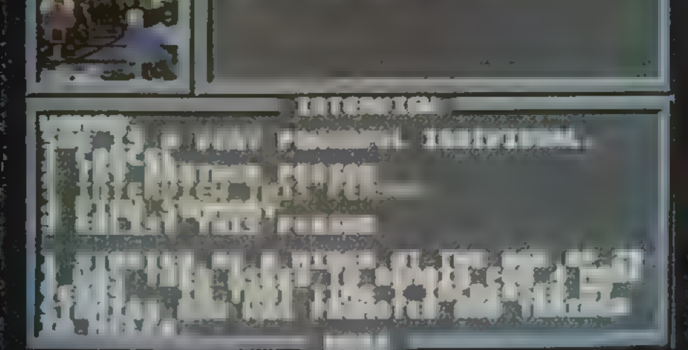
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Broderbund
Bezug: Fachhandel

Mars Saga – Mines of Titan

Die Wissenschaft hat sich geirrt – es gibt doch Leben auf dem Mars! Das ist aber kein Grund, jetzt im Reisebüro nach einer günstigen Flugverbindung zu fragen, denn zum einen gilt dies erst für das Jahr 2055, zum anderen ist der rote Planet dann eine Sträflingskolonie ...



Man beachte das Automapping! (C 64)



Leben auf dem Mars ... (C 64)

... und mittendrin sitzt Tom Jetland, den ein ungnädiges Schicksal hierher verschlagen hat. Daß der Mann die ungastliche Stätte schleunigst wieder verlassen möchte, ist klar, wie er das praktisch anstellen soll, schon weniger. Aber ein Blick in die Anleitung belehrt uns, daß Tom bloß herausfinden muß, was mit Proscenium passiert ist, und schon ist alles in Butter!

Für alle Außermarsianischen: Proscenium ist die jüngste der vier existierenden Marsstädte. Und von dort kommen seit kurzem keinerlei Nachrichten mehr, nichts, null, Sendepause. Merkwürdig, trotzdem beschäftigen wir uns erstmal mit Primus, der Stadt, in der das Abenteuer beginnt – hier kann man sich nämlich mit Ausrüstung und Party-Personal eindecken. Letzteres gestaltet sich gar nicht so einfach, denn mit einem Anfänger will keiner gern ins Ungewisse ziehen. Wir streifen also durch die Straßen von Primus, horchen uns in den Kneipen um und trainieren dabei schon mal diverse Skills wie Medizin- und Sprachkenntnisse, Mechanikerfertigkeiten, Straßenklugheit und Hacken. Diesen bunten Fähigkeiten-Cocktail kann man für jeden Charakter beliebig zusammenmixen, aber ein bißchen von allem sollte schon dabei sein. Denn bereits um an die ersten Informationen und Waffen zu gelangen, muß man Leute ausfragen, sich in Computer hineinhacken, die Reinigung finden... nee, das nicht, aber trotzdem, so ein [illegible] erfordert eine umfassend ausgebildete Crew. Vor allem wenn's dann raus in die Prärie geht, wo allerlei Sandlöwen, Staubwürmer, Nomaden und andere Heldenvernichter wohnen!

Das Leben auf dem Mars ist also durchaus aufregend, optisch und akustisch macht es dagegen nicht sooo viel her. Beim Sound hat man nach der Titelmusik das Beste schon gehört, und die Grafiken sind auch nur gehobener Rollenspiel-Durchschnitt. Aber übersichtlich ist die Angelegenheit: Neben dem eigentlichen Sichtfenster ist noch mal 'ne kleine Karte mit Automappingfunktion, auf der sogar die Shops gekennzeichnet sind. Außerdem geht die (Joystick-) Steuerung wunderbar leicht von der Hand, und das Gameplay ist ausgefeilt bis ins letzte Detail. Paradebeispiel dafür ist das Kampfsystem, bei dem man stufenweise von Vollautomatik bis zum reinen Handbetrieb umschalten kann.

Fazit: Mag der Mars auch nicht der schönste Planet im Universum sein – für Einsteiger auf der Suche nach einem komfortablen SF-Abenteuer ist er allemal einen Besuch wert! (mm)

Amiga: Nichts.

ST: Noch weniger.

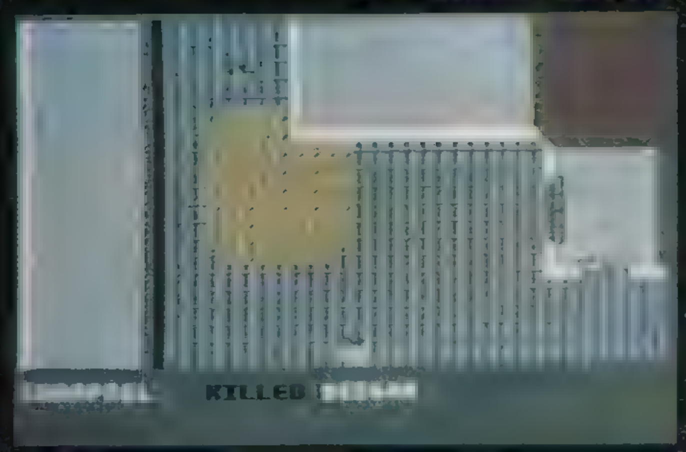
C 64: War eins der ersten Games mit Radchen (Codewheel-Abfrage).

PC: Im Unterschied zum 64er-Original handelte die Story hier halt auf Titan und hatte nur Pieps-Sound zu bieten – völlig schnurz, denn die PC-Version ist inzwischen komplett vergriffen.

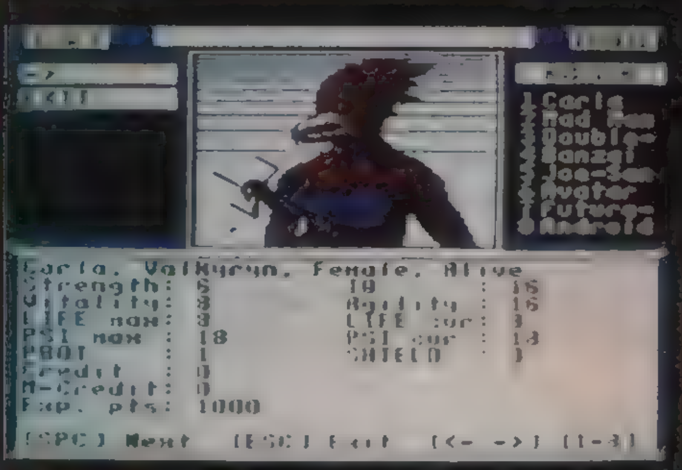
Mars Saga

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	65	67
Sound:		–	51	26
Atmosphäre:	–	–	74	72
Urteil:	–	–	72	68

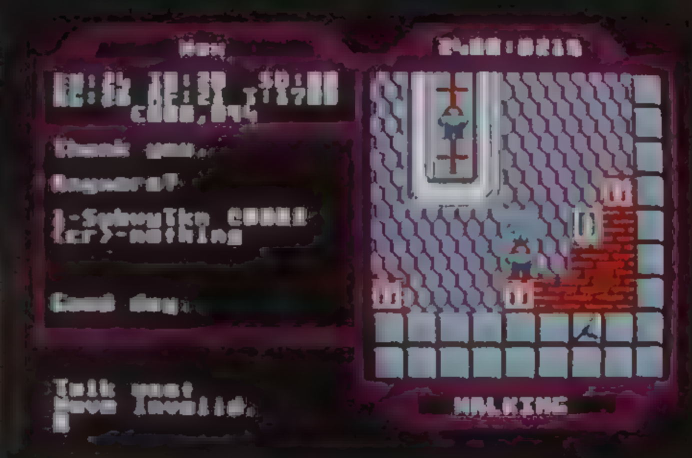
Für Anfänger
Preis: ca. 49,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Fachhandel







Bardenmäßige Zukunftsaussichten... (C 64)



Das Jahr 2400 aus der Ultima-Perspektive betrachtet (EGA)

Centauri Alliance

Wären auf der sechseckigen Packung nicht diese finster dreinschauenden Aliens abgebildet, könnte man sie glatt mit einer Pralinenschachtel verwechseln! Wer stark kurzsichtige oder verfressene Zeitgenossen in seiner Familie hat, versteckt das rare Teil also besser...

Vor allem, weil die Zentaurenallianz bei uns nur schwer zu kriegen ist: Das (reine) C 64-Spiel bekommt man entweder mit viel Glück bei Direktimporteuren, oder man besorgt es sich in Frankreich, dort wird es noch ganz offiziell über Loriciel vertrieben. Daß sich das Game nie so richtig durchsetzen konnte, ist an sich verwunderlich, immerhin stammt es vom „Barden-Vater" Michael Cranford. Das merkt man auch recht deutlich beim Screenaufbau wie beim grundsätzlichen Spielablauf, ja selbst einige der Monster scheinen direkt aus „Bard's Tale I" importiert zu sein! Daß Centauri Alliance hier dennoch als eigenständiges Spiel besprochen wird, verdankt es zum einen seiner gänzlich eigenständigen SF-Story, zum anderen den doch spürbaren Unterschieden gegenüber Bardenwelt und -system: Das achtköpfige Team (sieben Stammrecken plus ein NPC) trägt alle Kämpfe auf einem 3D-Hex-Feld aus, die Magie hat man durch PSI-Fähigkeiten ersetzt, es gibt Automapping (man kann sich auf der Karte auch bewegen), und sogar die Maus wird unterstützt. Bedienungskomfort, Atmosphäre und Komplexität erreichen problemlos Bardenniveau, was sich von Grafik und Sound leider nur zum Teil behaupten läßt. Aber als Mitbringsel vom nächsten Frankreichurlaub ist Centauri Alliance ein echter (Geheim-) Tip! (mm)

Centauri Alliance

	[illegible]
Grafik:	[illegible]
Sound:	[illegible]
Atmosphäre:	[illegible]
Urteil:	[illegible]

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. [illegible] DM
Hersteller: Broderbund
Bezug: Import

2400 A.D.

Wie der Name unschwer erkennen läßt, hat sich Origin hier weit in die Zukunft vorgewagt. Wahrscheinlich sogar zu weit, denn in der Gegenwart ist dieses Game bisher nur einer Handvoll Experten bekannt...

400 Jährchen bleiben uns noch, ehe das intergalaktische Rambazamba losbricht. Allerorten kämpft Gut gegen Böse! Eine Schlüsselrolle fällt dabei unserem einsamen Helden zu, der verzweifelt darum bemüht ist, sich auf dem Planeten XK-120 in der Stadt Metropolis gegen eine Übermacht von Polizeirobotern durchzusetzen. Dafür steht ihm nicht mal Magie zur Verfügung, der Arme muß sich schon mit seinen Phasern, Blastern, Disruptern (schläfern Robbis ein) und Holoprojektoren (machen Robbis wirr) zufriedengeben. Er kann die 16 verschiedenen Blechkumpel auch umprogrammieren anstatt sie zu killen, dann ziehen sie von nun an eben für das Gute in die Schlacht. Insgesamt spielen die Kämpfe aber keine so große Rolle, denn wie bei vielen Origin-Games wird auch hier ausgiebig geredet. Über hundert Jungs laufen rum, die man nach Herzenslust anquatschen, ausquetschen und vollsabbern kann. Außer der Magie fehlen auch die Dungeons, dafür gibt's einen „Underground", den „Air Jet Subway" (eine Art Fließbandsystem zur Fortbewegung) und „Jet Packs" für die schnelle Flucht zwischendurch. Kampfsystem, Tastatursteuerung, ja, das ganze Spieldesign erinnert stark an die frühen „Ultimas", ist also gar nicht übel. Leider trifft das auf Grafik (EGA, CGA, Hercules) und Sound (Pieps) nicht zu, die Präsentation ist fast so düster wie der Inhalt. Wen's tröstet: In der Box findet man noch drei kleine Metallroboter – uuh! (mm)

2400 A.D.

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	33
Sound:	–	–	–	22
Atmosphäre:	–	–	–	71
Urteil:	–	–	–	60

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 39,- DM
Hersteller: Origin
Bezug: Sonderposten



Tja, 1988 gab's auch schon ganz gute Grafiker! (EGA)



Ob die Nova wohl schon hart ist? (VGA)

Sentinel Worlds I Future Magic

Hard Nova

Es ist schon merkwürdig: Kaum ein Hersteller hat so viele SF-Rollenspiele produziert wie Electronic Arts, aber kein einziges davon konnte auch nur annähernd den Erfolg der „Bard's Tale" Serie wiederholen!

An der Qualität kann's in diesem Fall eigentlich nicht liegen, denn der erste Teil der (nie fortgeführten) Sentinel Worlds-Reihe ist eine überaus geglückte Mischung aus Adventure, Handels- und Rollenspiel. Man patrouilliert als Weltraumpolizist im Caldore-Sonnensystem und macht dabei Jagd auf Raumpiraten, die unschuldige Handelsschiffe angreifen. Die fünfköpfige Crew besteht aus Pilot, Navigator, Kommunikations-Offizier, Ingenieur und Medizinmann. Je mehr sich deren Fähigkeiten im Lauf des Spiels verbessern, umso höher klettern sie natürlich auch auf der (in militärische Ränge eingeteilten) Karriereleiter. Und Gelegenheiten, um sein Können zu beweisen, gibt's hier massig: Gefechte mit Piraten, Planetenlandungen, Suche nach Bodenschätzen, Gespräche zur Informationsbeschaffung, Besuche in Kneipen und Shops...
Die Grafik ist für das Erscheinungsdatum des Spiels (1988) geradezu sensationell – mit zwei Einschränkungen. In den Gebäuden wird sie relativ langsam, und ohne EGA-Karte kommt auf dem PC nicht allzuviel Freude auf. Die Benutzerführung (PC: Tastatur, C 64 teilweise auch Joystick) geht im großen und ganzen ebenfalls in Ordnung, z.B. hat man ständig eine kleine Übersichtskarte auf dem Screen. Einzig die actionbetonten Kampfsequenzen wirken aus heutiger Sicht sehr antiquiert, aber Story und Atmosphäre können sich nach wie vor sehen lassen! (mm)

Sentinel Worlds

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:			67	68
Sound:	—	—	51	33
Atmosphäre:		—	75	75
Urteil:			62	62

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM bzw. ca. 49,- DM (C 64)
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Direktimport Electronic Arts

Hier haben wir es mit einem Nachfolger zu tun, der eigentlich gar keiner ist: Offiziell ist es ein eigenständiges Spiel, der Sache nach handelt es sich aber eindeutig um die Fortsetzung von „Sentinel Worlds I - Future Magic".

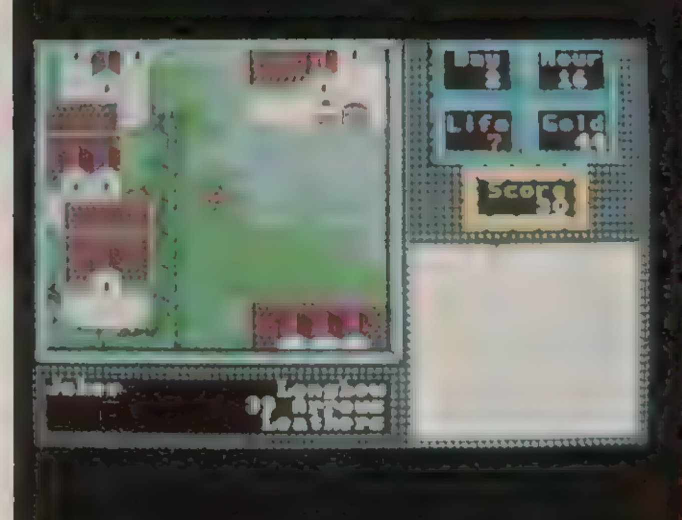
Wieder findet das Geschehen in einem futuristischen Weltraumszenario statt, und nunmehr muß der Spieler mit seiner fünfköpfigen Mini-Streitmacht für Ruhe und Ordnung im Kosmos sorgen. Aber hier tauchen schon die ersten dramatischen Unterschiede auf: Zum einen schlüpft man jetzt in die Rolle eines knallharten Weltraumsöldners (wahlweise männlich oder weiblich!), zum anderen besteht die eigene Mannschaft anfangs nur aus zwei kümmerlichen Figuren – die übrigen drei muß man unterwegs anwerben. Ob Mann, Frau oder Robbi ist dabei völlig egal. Hauptsache, er/sie/es kann mit der Bordkanone umgehen (bzw. mit dem Steuerrad, dem Computer, etc.).
Desweiteren sieht man den Weltraum (-kampf) und die Planetenoberflächen nun durchgehend in einer 3D-Ansicht von schräg oben, die Städte und Räume werden dagegen aus der Vogelschau gezeigt. Außerdem darf man sehr viel mehr quatschen als ehedem (Mißverständnisse enden allerdings leicht tödlich...), und sogar ein Spiel im Spiel ist möglich: Der letzte Schrei in der Galaxis heißt Zero-G Roulette! Die Steuerung ist hingegen trotz der (teilweisen) Mausunterstützung alles andere als der letzte Schrei: bei „Sentinel Worlds" ging's da noch wesentlich komfortabler zu. Eigentlich ziemlich schade, denn in punkto Atmosphäre und Grafik macht der harten Nova so schnell kein anderes SF-Game was vor! (mm)

Hard Nova

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	70	70		74
Sound:	53	50	—	52
Atmosphäre:	72	72	—	72
Urteil:	64	64	—	65

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Fachhandel

ANTITIPS



The Keys to Maramon

Schräg von oben blickt man auf das Städtchen Maramon, das von einer schrecklichen Monsterplage heimgesucht wird. Tagsüber ist's noch ruhig, dann kann man mit den Bewohnern plaudern, Waffen und Zaubersprüche einkaufen, etc. Doch wenn es Nacht wird in Maramon, traut sich kein Bürger mehr auf die Straße, die Häuser sind fest verrammelt, nur der einsame Held ist auf Monsterjagd. Am nächsten Tag wiederholt sich das ganze Spiel, auch am übernächsten und am überübernächsten – mit einem Wort, hier droht erhöhte Einschlafgefahr! Zudem ist die (EGA-) Grafik des „Magic Candle"-Nachfolgers wenig abwechslungsreich, Sound fast nicht vorhanden, und mit der Steuerung (Tastatur/Joystick) schreckt man auch kein Monster aus seiner Nachtruhe auf.

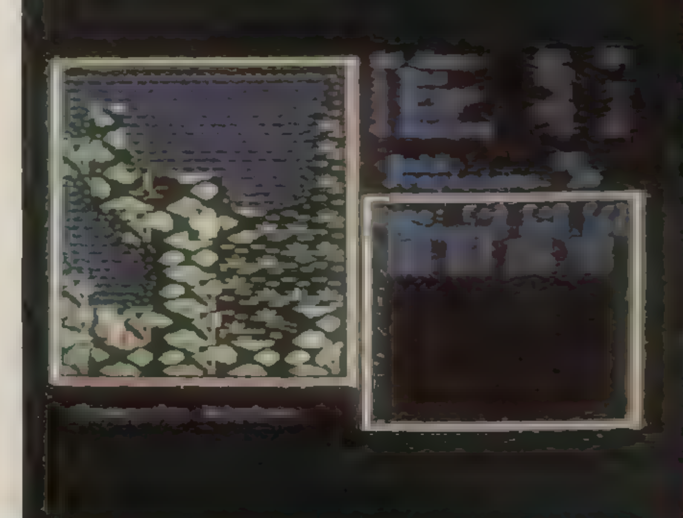
Urteil: 37% (PC)



Autoduel

Origin hat uns Kriegern und Magiern schon so viel Gutes beschert, nur dieses „Meisterwerk" gehört garantiert nicht dazu. Man hat versucht, das strategische Brettspiel „Car Wars" für den Computer umzusetzen *und* auch noch ein Rollenspiel daraus zu machen – das mußte wohl einfach schiefgehen. Und schiefgegangen ist es gleich in mehrfacher Hinsicht: Die Handhabung ist umständlich, das Gameplay ungefähr so spannend wie eine nächtliche Autobahnfahrt, Grafik und Sound sind schlichtweg mies, und zu allem Überfluß ist das Programm recht absturzgefährdet. Es soll nicht verschwiegen werden, daß die Endzeit-Geschichte bei ihrem Erscheinen viele Freunde fand, die über all diese Mängel großzügig hinwegsahen – aber man muß ja nicht jeden Fehler nachmachen...

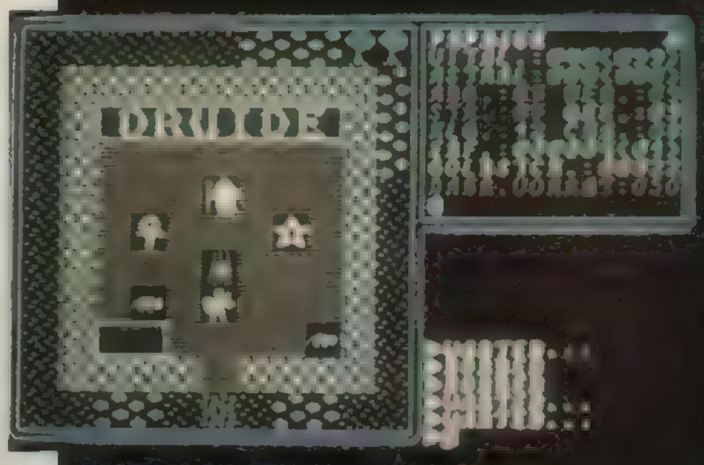
Urteil: 39% (Amiga, ST, C 64, PC)



Demon's Winter

Beim Dämonenwinter ist SSI wohl ein bißchen fremdgegangen und hat einen „Ultima"-Clone herausgebracht. Das Ergebnis ist durchaus geeignet, jedem eingefleischten Lord British-Fan alle Haare zu Berge stehen zu lassen: Eine fünfköpfige Party kann sich hier die Füße wundlaufen, um dem bösen Dämonengott Malifon das Handwerk zu legen. Der Spaß daran dürfte den wackeren Helden aber bald vergehen, denn die zahlreichen Kämpfe lassen sich mit der primitiven Steuerung nur schwer bewältigen; außerdem sind manche Umsetzungen derart mißglückt (abgeschnittene Screentexte, etc.), daß das Spiel nahezu unlösbar wurde. Von der traurigen Präsentation ganz zu schweigen!

Urteil: 38% (Amiga, ST, C 64, PC)



Die dunkle Dimension

Nomen est omen – hier sieht's spieltechnisch wahrhaftig ziemlich finster aus! Dabei ist der gute Wille des (deutschen) Programmiererteams allerorten spürbar, beispielsweise ist die Anleitung ungewöhnlich liebevoll gemacht, und auch sonst hat man sich redlich bemüht, ein eigenständiges und originelles Rollenspiel auf die Beine zu stellen. Doch was hilft's, wenn zahlreiche Detailmängel auch den geduldigsten Gambler bald zur Weißglut treiben: So muß man etwa in den Shops (per Tastatur) für jeden Kaufwunsch ein ganz bestimmtes Wort eingeben, sonst versteht einen diese Krämerseele einfach nicht. Dazu ist der Held anfangs noch völlig hilf-, schutz- und orientierungslos, sodaß ihm auch das windigste Monster zum Verhängnis werden kann – da gibt man schon lieber freiwillig auf, als sich weiterhin frustrieren zu lassen.

Urteil: 37% (C 64)

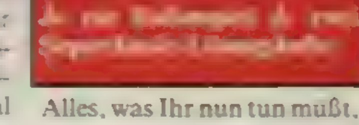


Richtig Rare Rollenspiel Raritäten

Wißt Ihr, was das größte Problem bei vielen guten Rollenspielen ist? Sie überhaupt aufzutreiben! Gerade unter den „Geheimtips" findet sich so manch seltenes Stück, das hierzulande noch nicht bzw. nicht mehr überall erhältlich ist. Tja…

…wie gut, daß es für solche Fälle Spezialisten wie „CPS-Frank Heidak" gibt, die in ihren unergründlichen Dung… äh, Lagern jede Menge ältere, selbst importierte oder aus anderen Gründen „schwierige" Games gebunkert haben. So, das war die gute Nachricht, und jetzt kommt – eine noch viel bessere! Wir verlosen nämlich 15 Pakete, die jeweils aus einem solchen „Geheimtip" und, weil heute Freitag ist, zusätzlich zwei „Superclassic-Lösungsheften" (nach Wahl) bestehen. Und damit auch ja keiner meckert, kriegt der Erste sogar drei Spiele samt Lösungshefte! Aber nochmal langsam zum Mitschreiben:

1. Platz:
Drei Rollenspiele & zwei Superclassic-Lösungshefte



Alles, was Ihr nun tun mußt, ist, uns bis zum 31.1.1992 eine Postkarte zu schicken, auf der Ihr einmal das Computersystem angebt, für das Ihr das Spiel haben wollt (wichtig!!), zum anderen würden wir gerne von Euch wissen, was „NPC" ausgeschrieben bedeutet. Für einen gestandenen Dungeon-Master wirklich kinderleicht! Also schnappt Euch eine Postkarte, schreibt die richtige Antwort drauf, vergeßt den Rechtsweg (der Ärmste ist mal wieder ausgeschlossen) und schickt das Ganze schleunigst an:

Joker Verlag
„4R-Wettbewerb"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Die Grau

Grau ist nicht nur alle Theorie, sondern auch die Zone, in der die folgenden [illegible] von Rollenspielen aufweisen, aber eben nicht ausschließlich. „Da müßte man ja erstmal definieren, was denn genau ein Rollenspiel ist", höre ich jetzt die Perfektionisten unter Euch sagen. Tja Leute, Ihr habt recht. Damit aber kein Roman daraus wird, beschränke ich mich auf das Wesentliche: Wenn ein Game eine Geschichte erzählt, sich [illegible] der) Helden erst mit der Zeit entwickeln, viel und vor allem taktisch [illegible] gibt, dann handelt es sich wohl um ein [illegible] bietet.

Zugegeben, diese Definition ist ein bißchen grob. Aber wenn man es ganz genau nimmt, sind Computer-Rollenspiele allesamt keine richtigen Rollenspiele! Harter Tobak, ich weiß, aber der Grundgedanke dieses Spieltyps ist ja, der Fantasie der Teilnehmer möglichst freien Lauf zu lassen. In einer gemütlichen Wohnzimmer-Runde, wo das Wohl und Wehe der „Party" nicht zuletzt vom Einfühlungsvermögen des [illegible] gramm hat man nur die Wahl zwischen [illegible] herauszutüfteln gilt); zudem kommt kein Feedback von den Kollegen, weil nur selten sechs Helden vor einem Monitor Platz finden. Kurz und gut, aus dem kommunikativen Gruppenerlebnis macht der Blechkumpel gezwungenermaßen ein Rätsel-Spektakel. Das ist oft hübsch anzusehen und meist auch sehr spannend und unterhaltsam – aber eben nicht dasselbe.

Macht Euch nix draus: Seit dem guten alten „Dungeons & Dragons" haben sich die Rollenspiele auch ganz ohne Computer in die verschiedensten Richtungen weiterentwickelt. Eigenbrötler [illegible] Rollenspielbuch ganz allein ins große Abenteuer zu ziehen. Nicht umsonst ist die „Einsamer Wolf"-Serie hierzulande seit Jahren ein Renner: Alles was der Kämpe braucht, ist ein Bleistift und [illegible] dingt erforderlich). Das gleiche gibt es



zone

sogar schon in Form von Comics, „Turlogh der Streuner" wäre hier besonders empfehlenswert. Selbst postalisch können sich die Fans des Genres betätigen, neben diversen Strategicals bietet der Postspiel-Markt auch Stoff für Rollenspieler. Wer sich für diese Form der Freizeitgestaltung interessiert, darf sich halt nicht daran stören, daß Post-Rollenspiele meist eine sehr lange Laufzeit haben, in der Regel jeder Zug Geld kostet, und man nicht immer die Möglichkeit hat, bis zum bitteren Ende dabei zu sein.

All diese Rollenspiel-Alternativen gibt es in den einschlägigen Fachgeschäften zu kaufen, Postspielanbieter inserieren meist in „Fanzines", die ebenfalls dort erhältlich sind. Und auch wer mehr auf Brett-Rollenspiele steht, wird an gleicher Stelle fündig. Diese Mischform aus Gesellschafts- und Rollenspiel hat den Vorteil, etwas simpler gestrickt zu sein, so daß auch Omi und Opi die Regeln auf Anhieb kapieren – bester Beweis ist der Verkaufserfolg von „Hero Quest". Eine Computerumsetzung davon findet Ihr übrigens auf einer der nächsten Seiten, was uns endlich zum Thema zurückbringt. Sollte ein Programm nämlich zuviel Ähnlichkeit mit dem Schwester-Genre Adventure haben (wie z.B. die Grafik-Orgie „Elvira"), dann haben wir es ebenso in die Grauzone verbannt. Aber auch wenn uns ein Game zu actionlastig schien, findet Ihr es hier, wo sonst hätten wir „Corporation" oder „Times of Lore" hinstecken sollen? Ihr seht also, ob Grenzfall oder nicht, ist keine Frage der Qualität, sondern eine der Definition!

Abschließend noch ein Wort zu Rollenspielen auf den zur Zeit so populären Konsolen: Schon richtig, langsam setzt sich dieses Genre auch am Mega Drive, Super Famicom, der PC-Engine und sogar am Gameboy durch. Jedoch ist und bleibt die Hardware für derlei Abenteuer denkbar ungeeignet (mangels Speicher keine umfangreichen Spiele, mangels Tastatur keine komplexen Spiele...), zudem ist ein Großteil der Module nach wie vor nur im Direktimport erhältlich – und wer kann schon japanisch? Damit also nicht das halbe Magazin zur Grauzone wird, haben wir Konsolen-Software nicht berücksichtigt. Vielleicht im nächsten Sonderheft... (ml)



ELVIRA



Amiga: Fünf Disks, HD-Installation, komplett in deutsch, kein Kopierschutz (Codeabfrage). 1MB erforderlich.

ST: Hier gibt sich Elvira auch mit 512K zufrieden – wenn sich der User mit elend langen Nachladezeiten zufrieden gibt!

C 64: Grafisch eines der schönsten Programme für diesen Rechner, auch wenn die Version etwas „entschärft" wurde (weniger Blut, weniger Busen). Gute Joystick-Steuerung.

PC: VGA-Karte, 640K Speicher und Festplatte erforderlich. Diverse Soundkarten werden unterstützt. Maus empfehlenswert.

Elvira

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	96	96	97	96
Sound:	95	84	62	96
Atmosphäre:	88	86	86	88
Urteil:	89	87	87	89

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 99,- DM bzw. ca. 64,- DM (C 64)
Hersteller: Accolade
Bezug: Fachhandel

CORPORATION

[illegible]



Mag in (nicht allzu ferner) Zukunft die Produktion von Kampf-Androiden aus Fleisch und Blut auch illegal sein, zahlungskräftige Abnehmer für die Schreckgestalten aus dem Genlabor gibt es wie Sand am Meer. [illegible] Corporation betreibt daher einen schwunghaften Handel mit solchen Vie[illegible] bis ... ja, bis eines davon [illegible] kommt und nun sein F[illegible]chen in der arglosen Nachbarschaft ihrer Londoner Filiale sucht! Angenagte Anwohner sind jedoch schlecht für's Geschäft und noch viel schlechter für das Image der Regierung, die das dubiose Treiben des Großkonzerns bisher stillschweigend geduldet hat. Nun müssen schleunigst Beweise her, also wird ein Geheimagent damit beauftragt, ein paar Monster-Embryos aus den Geschäftsräumen der Corporation mitgehen zu lassen...

Unter sechs fertigen Charakteren darf der Spieler hier sein Alter Ego aussuchen und ihn (oder sie) mit Ausrüstung wie Schutzanzug, Waffen und Nahrung versorgen. Dann geht's ab in den Dungeon, will sagen, in den vielstöckigen Forschungskomplex. Ein großes 3D-Fenster zeigt die Korridore und Räume, in denen es von herrlich animierten Beißern, Robotern und Überwachungsgeräten nur so wimmelt. Ein Glück, daß sich die magere Grundausstattung weiter aufstocken läßt, indem man über kleine Depotkuppeln am Boden latscht. Ja, unter gewissen Umständen sind gar PSI-Kräfte ein[illegible]

Die Steuerung hingegen ist ein Jammer: Man klickt mit der Maus auf eine Art stufenloses Richtungskreuz, dementsprechend bewegt sich der Held – theoretisch. Praktisch muß man schon sehr lange üben, ehe er aufhört, wie ein besoffener Matrose gegen die Wände zu torkeln! Naja, zumindest am PC [illegible] Tastatur [illegible] der Handhabung läßt gene[illegible]

Ein komplexes Inventory am rechten Bildrand ist jederzeit verfügbar, links kann man den aktuellen Gesundheitszustand ablesen, ein paar weitere Icons vervollständigen dann das Steuerpult. Die Titelmusik paßt hervorragend zur allgemeinen Grusel-Stimmung, während des Spiels erklingen allerdings nur FX, die irgendwann an den Nerven zehren.

Für Amiga und ST gibt es zu [illegible] Etagen (zur Abwechslung in Amerika), gemeineren Gegnern und einem insgesamt noch etwas happigeren Schwierigkeitsgrad. Fazit: Wer bereit ist, sich in die Steuerung einzuarbeiten, darf das originelle Action-Rollenspiel ruhig mal antesten, ungeduldige Agenten lassen besser die Finger von [illegible]





Amiga: Langwierige Ladeprozedur. Übrigens: Wer dem Hersteller ein Foto von sich schickt, erhält eine Charakter-Disk mit seinem Digi-Konterfei – gilt für alle Systeme!

ST: Beim Sound Abstriche, sonst identisch mit Amiga.

C 64: Nicht geplant.

PC: Unterstützt EGA und VGA sowie Roland (super!), Adlib und Soundblaster.

Corporation

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	83	83	–	83
Sound:	66	63	–	71
Atmosphäre:	64	64		68
Urteil:	66	66		69

Für Experten

Preis: ca. 84,- DM für Amiga und ST; ca. 99,- DM für PC und etwa 49,- DM für die Mission-Disk.
Hersteller: Core Design
Bezug: Fachhandel

Normalerweise dauert es Tage, Wochen, ja Monate, bis man bei einem Rollenspiel endlich mal die Nasenspitze des Oberschurken zu Gesicht bekommt. Aber wenn einen nun gerade das dringende Bedürfnis plagt, mal eben zwischen Frühstücksei und Bürosessel eine Welt zu retten?



Für solche Notfälle sind die [illegible] geschaffen: Was dem Magenkranken sein Schonkaffee, sind sie für den Rollen- [illegible] fahrung/Lust. Es handelt [illegible] Mischung aus verschiedenen Spielprinzipien als um einen reinrassigen „Roller", aber man kann halt nicht alles haben.

Irgendjemand hat auf der In- [illegible]

Jarel mit sechs Getreuen auf die Socken. Die Namen der glorreichen sieben sind vorgegeben, lediglich ihre Stärken, Schwächen und Berufe können noch festgelegt werden (nur der Prinz ist halt der Prinz). Zwar muß man generell mit Krieger, Ranger und Magier vorliebnehmen, aber [illegible] diesem Aldi-Angebot [illegible] Recken problemlos zu bewältigen!

[illegible] auch Licht – hier trifft das etwa auf die Grafik zu. Im 3D-Modus zeigt ein riesiges Fenster die Umgebung aus der Sicht der Party. An eine bonbonfarbene Abenddämmerung wurde ebenso gedacht wie an eine pechblaue Nacht; auch die Bäume, Gegner und Gefährten sind alle recht liebevoll gezeichnet. Zur besseren Orientierung kann man auf eine Übersichtskarte der (arg kleinen) Insel umschalten, [illegible] erscheint der ebenfalls zweidimensionale Kampfscreen. Grafisch gibt der zwar nicht viel her, dafür ist er sehr übersichtlich und erlaubt [illegible] Finessen. Hier kommen endlich auch die Hexenmeister [illegible] richtig zum Zug, ansonsten haben sie nämlich nicht viel zu tun.

Beim Laden wogt eine düstere Titelmusik um die Ohren, während des Spiels beschränkt sich die Soundkulisse dann auf zwei bis drei (Vogelgezwitscher-) FX. Die Steuerung, ja überhaupt die ganze Handhabung ist recht passabel, z.B. halten Bildschirmanzeigen den Heldenlenker ständig über Marschrichtung und Tageszeit auf dem laufenden. Außerdem kann man seine Mannen auch getrennt losschicken, was aber wegen der geringen Kampfstärke von Einzelgängern wenig empfehlenswert ist. Kurz [illegible]



Amiga: Die etwas wirre deutsche Anleitung befindet sich mit auf der Disk. Steuerung über Maus, Icons oder Joy.

ST: Nahezu identisch mit der Amigaversion.

C 64: Der „Brotkasten" bleibt mal wieder leer…

PC: Tastatursteuerung (alternativ Maus oder Joy), unterstützt VGA und Adlib, kommt mit 512 KB aus.

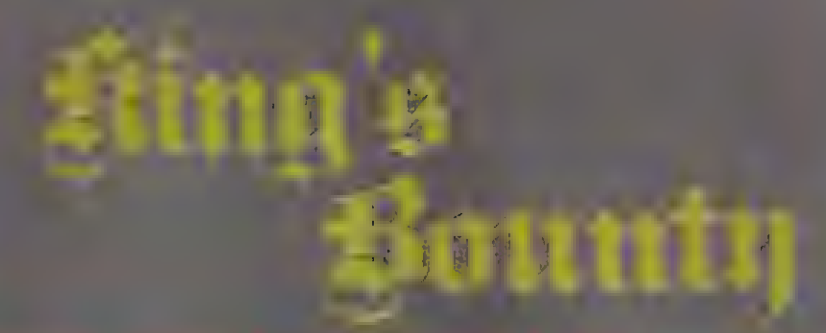
Crystals of Arborea

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	79	79		82
Sound:	29	27		27
Atmosphäre:	55	55		55
Urteil:	58	58		58

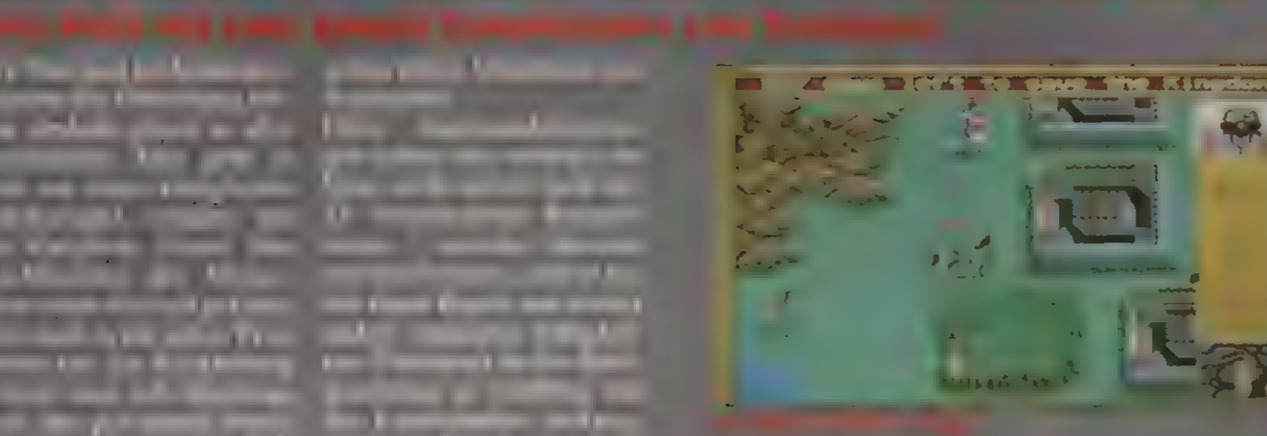
Für Anfänger

Preis: ca. 84,- DM
Hersteller: Silmarils
Bezug: Fachhandel













King's Bounty

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	71		75	73
Sound:	46		40	26
Atmosphäre:	80		81	80
Urteil:	78		79	78

Variabel

Preis: ca. 89,– DM bzw. ca. 59,– DM (C 64)
Hersteller: New World Computing
Bezug: Fachhandel

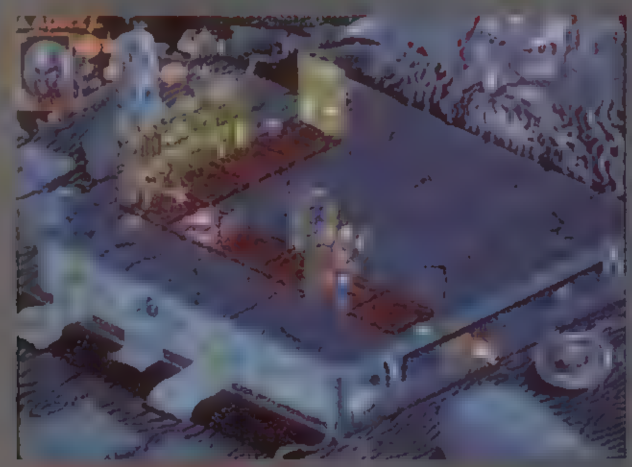
Amiga: Grafisch nicht ganz so schön wie die VGA-Version, mit 1MB gibt's ein bißchen mehr Sound.

ST: No King, no Bounty.

C 64: Eine erstaunlich gute Umsetzung, grafisch wird der Rechner prima ausgereizt!

PC: Begnügt sich mit 384 KB Speicher, alle Grafikkarten werden unterstützt, Installation auf Festplatte empfehlenswert.

HERO QUEST







Amiga: Englisches Handbuch, deutsche On-Screen-Texte. Sound ist abstellbar. Automapping für alle Systeme.

ST: Kleinere Abstriche beim Sound, sonst identisch zur „Freundin".

C 64: Die schlechteste Quest – vor allem das Stickgefummel ist ziemlich umständlich.

PC: Bisher nix geplant.

Hero Quest

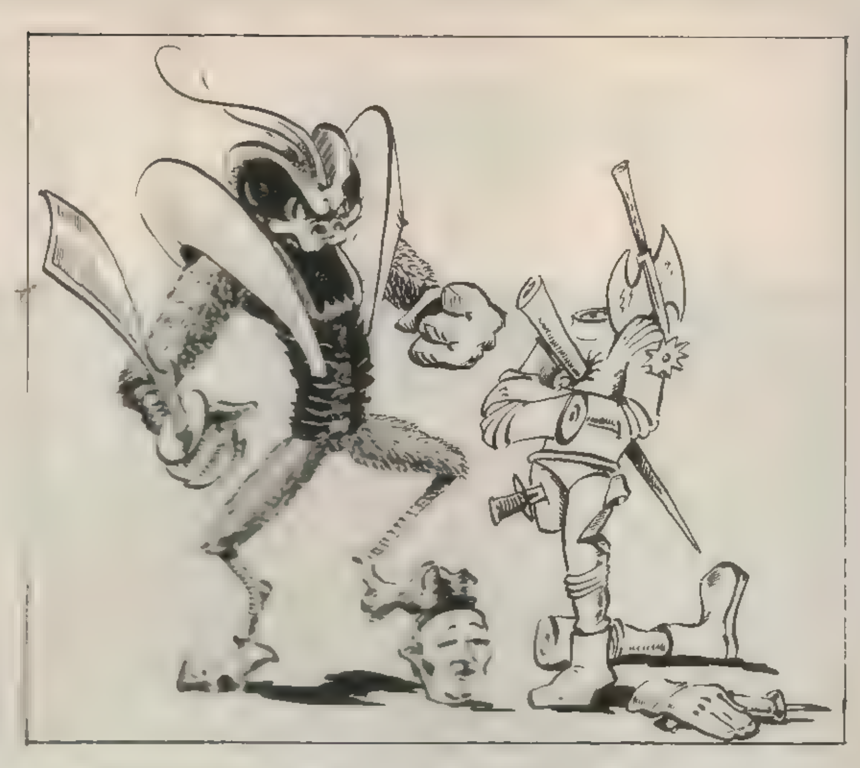
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69	69	59	
Sound:	79	77	58	–
Atmosphare:	60	60	52	–
Urteil:	61	61	52	

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM, ca. 49,- DM (C 64); Szenario: ca. 49,- DM, ca. 29,- DM (C 64)
Hersteller: Gremlin
Bezug: Fachhandel



Feuer? Ach, wissen Sie, Herr Drache, eigentlich bin ich ja Nichtraucher...



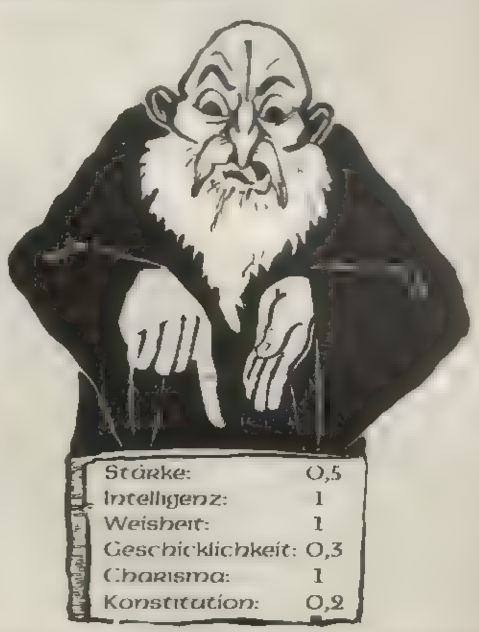
Entweder Du verrätst mir sofort Deinen Cheat, oder ich muß echt brutal werden ...



Wenn sich Hobbits nicht rasieren...

ICH ÜBERLEBTE BT3 UND BEKAM NUR EIN T-SHIRT

UND ZU KLEIN ISSES AUCH NOCH !



Oh Mann, jetzt verstehe ich, warum mich keine Party mitnehmen will ! Welcher Depp hat denn diese Scheißtafel dahingestellt ?

krieger

HÖRE KRIEGER ! UM DIESES MONSTER ZU ERLEGEN, MUSST DU EXAKT 935-MAL SEIN LINKES AUGE TREFFEN.

OKAY!





HILLSFAR

THE FAERY TALE ADVENTURE



Nettes Städtchen ... (Amiga)



Hillsfar

	Amiga	ST	C64	[illegible]
Grafik:	56	56	[illegible]	56
Sound:	42	40	45	[illegible]
Atmosphäre:	58	58	59	57
Urteil:	55	55	57	54

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM bzw. ca. 69,- DM (C 64)
Hersteller: SSI
Bezug: Fachhandel

The Faery Tale Adventure

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	71		72	68
Sound:	76	—	74	50
Atmosphäre:	69	—	69	66
Urteil:	70	—	70	67

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 74,- DM bzw. ca 39,- DM (C 64)
Hersteller: Microillusions
Bezug: CPS Frank Heidak

TIMES of LORE

BAD BLOOD



[illegible] (Amiga)



[illegible]

Die „Zeiten der Weissagung" brachen 1988 zunächst über den C 64 herein, später wurde der würdige aber inoffizielle Nachfolger von „Faery Tale [illegible] [illegible] obwohl Rollenspiel-Puristen [illegible] venture die Nase rümpften . . .

Wenn ein König schon mal Urlaub macht, dann gleich richtig: Seit zwanzig Jahren wartet das Volk von Albareth auf die Rückkehr seines geliebten Valwyn! Dabei müßten die guten Leute doch bloß drei magische Gegenstände finden, mit deren Hilfe sich ihr Herrscher ganz flink auf den Thron zurückzaubern ließe. Es braucht also wiedermal einen Helden, um die Monarchie zu retten. Hier kann das entweder ein Ritter, Barbar oder eine Walküre sein – auf die Joystick-Kommandos reagieren sie allerdings alle gleich. Und mit diesem, für Rollenspieler eher ungewohnten Instrument, kämpft, sucht und quatscht man sich durch die riesige Abenteuerlandschaft von Albareth (angeblich besteht sie aus 13.000 Screens!). Bewerkstelligt wird das über eine sehr übersichtliche, aber leider etwas zu groß geratene Iconleiste samt Untermenüs.

Was des Profis Leid, ist des Einsteigers Freud: [illegible] Lore ist angenehm einfach zu handhaben und auch nicht allzu schwer zu lösen; bietet jedoch immer noch genug Komplexität (Nachts sind z.B. die viel grimmigeren Monster unterwegs) und Umfang, um nicht so schnell langweilig zu werden. Bemerkenswerterweise ist die 64er Urversion die grafisch (und soundmäßig) am besten gelungene, bei allen anderen geht's um einiges langsamer und ruckeliger zu. (mm)

Times of Lore

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	[illegible]	[illegible]	72	64
Sound:	[illegible]	[illegible]	58	36
Atmosphäre:	[illegible]	[illegible]	73	68
Urteil:	[illegible]	[illegible]	70	67

Für Anfänger
Preis: [illegible] DM
Hersteller: [illegible]
Bezug: CPS [illegible] Heidak

[illegible] floß der Feder von Chris Roberts – da wir dem guten Mann auch „Times of Lore" zu verdanken haben, braucht man sich hier über den Action-Touch nicht zu wundern.

Auch wenn Grundprinzip, optische Präsentation und Steuerung (entweder Joystick/Icons oder Tastatur) stark an frühere Arbeiten des Origin-Programmierers erinnern, so ist doch das Szenario ein ganz anderes: Fantasy-Landschaften mit altmodischen Orcs sind out, Endzeit samt Mutantenverfolgung ist angesagt! Nachdem die Menschheit Mütterchen Erde mit einem großen Knall in einen strahlenverseuchten Schreckensort verwandelt hat, macht sie sich nun daran, die bedauernswerten Opfer ihres Fortschrittswahns auszurotten – wer mit genetischen Veränderungen geboren wurde (und das sind in letzter Zeit eine ganze Menge!), wird gnadenlos verfolgt.

Der Spieler ist allerdings etwas humaner gesinnt, er trachtet danach, der Hexenjagd ein Ende zu setzen. Wie er das macht, hängt nicht zuletzt von seiner Heldenauswahl ab: Zur Verfügung steht ein kräftiger, aber leider grünhäutiger (= auffälliger) Mutant, eine (zu?) schlaue Amazone und ein ganz normaler (wirklich?!) Mensch. Mit einem von den Dreien zieht man also los, übt fleißig Konversation, betreibt Kampfsport in Echtzeit und rettet schließlich die [illegible].

Da Bad Blood von Anfang an für den PC konzipiert war, ist nicht nur die Spielwelt größer und detailreicher als in „Times of Lore", auch die VGA-Grafik sieht mit ihren 256 Farben wirklich toll aus, zudem werden diverse Soundkarten unterstützt. Aber alles hat seinen Preis, hier sind es mindestens 640K und eine Festplatte. (mm)

Bad Blood

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	79
Sound:		–		71
Atmosphäre:	–	–	–	73
Urteil:	–			75

Für Anfänger

Preis: ca. 49,- DM
Hersteller: Origin
Bezug: CPS Frank Heidak

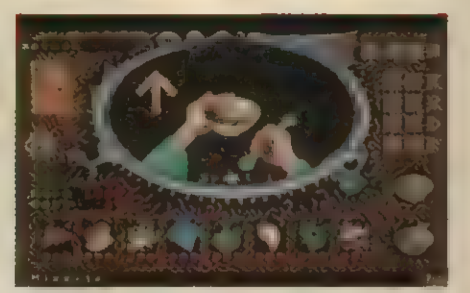
Ganz egal, ob man es nun spielt, testet oder der Oma zur Silberhochzeit schenkt – normalerweise lernt man ein Rollenspiel immer nur als fertiges Endprodukt kennen. Hier wollen wir Euch aber mal zeigen, wie weit und dornenreich der Weg bis dorthin eigentlich ist!



Der Monsterbaukasten



Der „Zwergen-Editor"



Hier entsteht gerade ein neuer Zauberspruch



Der Heldenbaukasten



Die Gilde bei Legend

Als Beispiel haben wir „Legend" ausgewählt, ein Rollenspiel, das der englische Programmierer Tag („Bloodwych") und seine Leute gerade für Mirrorsoft entwickeln, und das voraussichtlich im Frühjahr '92 in die Geschäfte kommen wird. Aber zunächst einmal mußte natürlich irgendjemand die Idee haben, mit anderen Worten, was passiert…

Vor dem Anfang

Üblicherweise läuft es tatsächlich so ab, wie man sich das im allgemeinen vorstellt: Zuerst überlegen sich die Beteiligten mal eine hübsche Hintergrundgeschichte; als nächstes denkt man über die Darsteller und ihre Charakteristika nach, und dann erst kann man langsam darangehen, sich konkrete Gedanken über die Präsentation am Bildschirm zu machen. Das ist die normale Abfolge, aber das heißt nicht, daß es immer so ist. Tag hat uns erzählt, daß er bei „Legend" quasi den dritten Schritt vor dem ersten gemacht hat: „Als ich mal gemütlich auf dem Fußboden lümmelte und D&D gespielt habe, überkam mich plötzlich der Gedanke, daß diese Perspektive doch ein prima Konzept für ein Computer-Rollenspiel abgeben müßte – also isometrisches 3D, genauso, wie man seine Spielfiguren sieht, wenn man neben ihnen auf dem Fußboden liegt!"

Welche Screendarstellung letztlich gewählt wird, hat denn auch viel mehr Auswirkungen auf das ganze Spiel, als man zunächst glauben möchte. Die verschiedenen Ansichten (Vogelperspektive, Frontalansicht, 3D) beeinflussen in hohem Maß auch die Entscheidungs- und Handlungsmöglichkeiten des Spielers; z.B. laufen Kämpfe in Echtzeit nunmal ganz anders ab als rein taktische Gerangel. Je nachdem wird somit eine einheitliche Benutzeroberfläche benötigt oder eben mehrere verschiedene (für Kämpfe, Dungeons, Karte, Shops, etc.). Erstmal muß also das Rohkonzept stehen, dann geht's an…

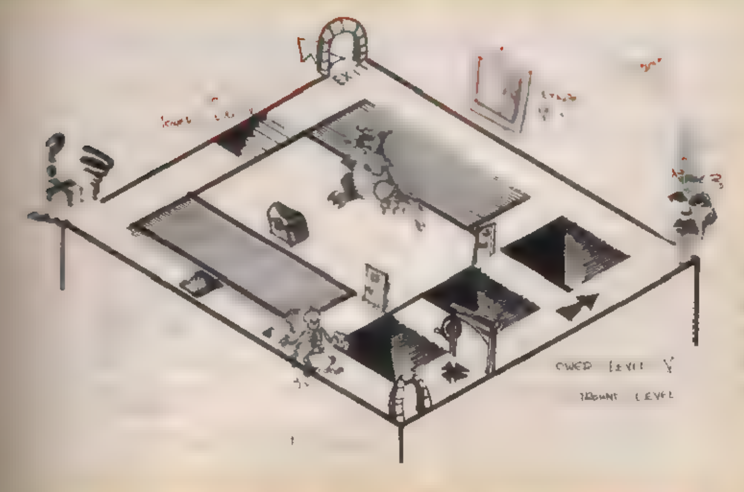
Die Programmierung

Interessanterweise beginnt man meist genau mit dem Teil, der später auch bei Euch ganz am Anfang steht: die „Charaktererschaffung". Denn von den Skills, die Ihr den vorhandenen Rassen und Klassen mitgeben dürft, hängt es ja ganz wesentlich ab, welchen Problemstellungen Eure Helden im Spiel überhaupt begegnen können. Berge und Klettern, Schwimmen und Gewässer stehen nunmal in einem ebenso untrennbaren Zusammenhang wie Zauberer und Magie oder das Verhältnis von Erfahrungslevel zu Gegnerstärke. Als nächstes werden die Fixpunkte festgelegt, an denen auch der chaotischste Spieler irgendwann vorbeikommen muß – etwa die Gilden, wo die Charaktere trainiert oder befördert werden (darum ist auch bei vielen älteren Games nur hier das Absaven möglich).

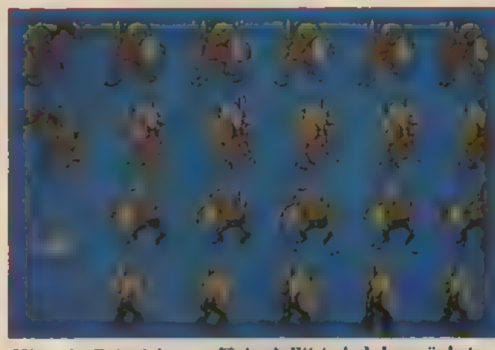
Mittlerweile hat bereits ein fleißiger Grafiker den ersten Versuchshelden ins Leben gerufen, der nun lernen muß, wie man sich bewegt, einen Gegenstand aufhebt bzw. wieder ablegt, etc.. Sobald sich unser Held zumindest ansatzweise wie ein Held benimmt, kriegt er zur Belohnung lauter schöne Örtlichkeiten spendiert, in denen er und seine Kumpane sich später ausgiebig

Wie entsteht ein Rollenspiel?

BACKGROUND



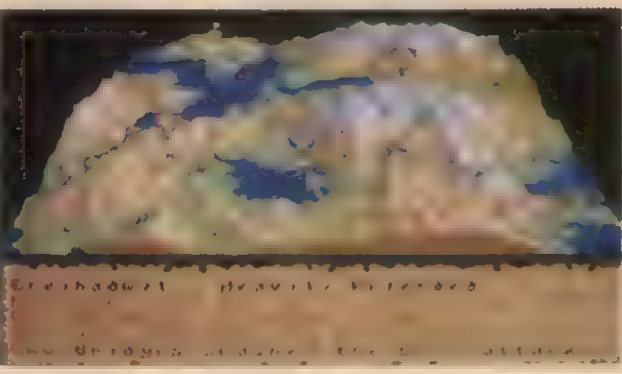
So sieht ein Level im Rohentwurf aus



Hier ein Beispiel aus „Heimdall" (wird demnächst von Core Design veröffentlicht)



Ein Dungeon aus der „Fußboden-Perspektive"



Die Oberfläche der Abenteuerwelt

ergehen können. Im Klartext: Der abstrakte Rahmen, von dem bisher ja nur die Fixpunkte fest definiert waren, wird nun mit Landschaften und Locations wie Städten, Shops und Dungeons aufgefüllt.
So, fehlt bloß noch ein bißchen Leben in der Bude! Kein Problem, denn jetzt werden „die übrigen Charaktere und Monster eingesetzt wie Fische in ein Aquarium" - wie Tag es so nett formuliert hat. Das Einfachste dabei ist noch die Festlegung von Stärke und genauer Plazierung der Gegner; schwieriger wird's schon bei der künstlichen Intelligenz, mit der man die Kerle ausstatten muß, damit sie kein reines Kanonenfutter sind. Aber richtig verzwickt ist dann erst die Gestaltung der Kampfroutinen! Vor allem der Einsatz von Magie bereitet hier den Programmierern Kopfschmerzen, denn erfahrungsgemäß kommen Rollenspieler auf alle möglichen und unmöglichen Ideen, wenn es um das „Bezaubern" von Monstern geht. Zum Leidwesen der Jungs beschränkt sich die Kreativität der Computer-Abenteurer aber nicht nur auf die Zauberei - ein gutes Rollenspiel sollte schließlich für jede (un)denkbare Spieleraktion die passende Antwort parat haben...
Andererseits laufen ja nicht bloß experimentierfreudige Experten durch die Abenteuerwelt, und auch das macht Probleme: Sind die Gegenstände so plaziert, daß die Party sie auch (rechtzeitig) finden kann? Wer soll ihr Tips geben, wenn sie alleine nicht mehr weiterkommt? Wie sorgt man dafür, daß unsere Helden an der richtigen Stelle zum richtigen Zeitpunkt die entscheidende Detailinformation erhalten - obwohl man vorher noch gar nicht genau weiß, welchen (Irr-) Weg sie einschlagen werden? Viele Fragen, deren Antwort nur die Praxis geben kann. Und aus diesem kühlen Grund kommt zum Abschluß immer...

Die Testphase

In wochen- und monatelangen Testläufen sucht man nach unlogischen Rätseln, unbezwingbaren oder unfähigen Monstern und unauflösbaren Handlungsknoten. Man bezeichnet diese Feinarbeit als „Betatestphase", und vor Beta kommt bekanntlich Alpha - die gröbsten technischen Schnitzer sind also schon nach Abschluß der Rohversion in der „Alphatestphase" ausgemerzt worden!
Für einen Einzelkämpfer wäre so ein Rollenspiel eine echte Lebensaufgabe, weshalb heute meist ein ganzes Team an solchen Programmen arbeitet. Der Designer zeichnet für das Spielkonzept verantwortlich, der oder die Programmierer für die Routinen, Grafiker und Soundkünstler kümmern sich um die Präsentation. Besonders in Amerika hat man für alles und jedes Spezialisten: Ein Mann ist nur für die Umsetzung auf andere Systeme zuständig, sein Kollege beschäftigt sich derweil mit der Monstererschaffung und -animation (dafür gibt's gottlob auch Editoren), während sich ein weiterer um technische Details wie das Packen oder die Lauffähigkeit unter diversen Konfigurationen kümmert. Tja, und wenn das schließlich alles geschafft ist, dann fehlen eigentlich nur noch Anleitung, Verpackung und ein paar Leute, die das Teil kaufen... (mm)

FUNDGRUBE

Auf den vorhergehenden Seiten konntet Ihr Euch darüber informieren, welche Rollenspiele man sich vielleicht zulegen sollte, hier erfahrt Ihr, wie man sie überlebt! Wer sich also 14 Stockwerke unter der Erde verfranst hat oder von einem wilden Drachen gebissen wurde – die Fundgrube hat bestimmt für alle Ratlosen ein paar brauchbare Tips auf Lager!

Deshalb haben wir dafür auch eine zugegebenermaßen winzige Schrift gewählt und auf bunte Bilder verzichtet, um so mehr Platz für Lösungen, Tips und Tricks zu haben. Den Anfang machen vier Lösungen für Games, bei denen es uns sinnvoll erschien, etwas ausführlicher auf sie einzugehen; daran schließen sich nicht in bunter, sondern in streng alphabetischer Reihenfolge Tips, Tricks und Cheats für eine Unmenge weiterer Spiele an. Und was auch hier nicht steht, das stand vielleicht irgendwannmal im „Amiga Joker", weshalb wir Euch ganz hinten noch einen kompletten Index mit allen Rollenspielen präsentieren, die jemals im AJ-Know How besprochen wurden. Bei soviel Hilfestellung dürfte selbst der grimmigste Ork kein unüberwindliches Hindernis mehr darstellen! So, genug „vorgeredet" – jetzt geht's los!

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Mit der Lösung von Christian Klein holen wir nun zum großen Rundumschlag gegen Lord Soth und seine tödlichen Ritter-Kumpane aus. Die Sub-Quests wurden dabei nicht berücksichtigt, da diese sehr simpel sind und so nur unnötig Platz verschwenden würden. Wer jedoch gerne alle Quests lösen möchte, kann die kleinen Nebenjobs entweder in der Hauptaufgabe immer mal zwischen rein schieben, oder sie nach dem Mai-Quest erledigen.
Sobald die Feier unsanft unterbrochen wurde und die erste Schlacht erfolgreich geschlagen, erhalten wir vom Commander einige Aufträge. Da sie mehr oder weniger nur zum "Aufwärmen" gedacht sind, werden sie hier nicht näher beschrieben. So richtig los geht's erst danach: Mit einem Sleepstone in der Tasche beordert man uns nach Kalaman. Dort angekommen kann man sich links im „Inn" von den Strapazen der Reise erholen, bevor es dann die lange Lane bis zum Commander hoch geht Ihm wird alles berichtet. Anschließend schauen wir uns im Bazar etwas um; irgendwo links befindet sich der Dream Pavillon. Hier sollte eigentlich der Dream Merchant anzutreffen sein, der jedoch dummerweise entführt wurde. Na, wenigstens eine Nachricht haben die Kidnapper hinterlassen: Nachts, um 16 Uhr (?) soll man sich mit ihnen in der Mitte des Bazars treffen Nun wartet man im Inn, bis es soweit ist, und sucht die Mitte auf Die Entführer fordern unseren Sleepstone, den wir freilich nicht rausrücken Dafür darf man sich anschließend mit drei blauen Drachen herumärgern, die es zu plätten gilt. Am nächsten Morgen verklickert man die Story dem Commander und besucht den Dream Pavillon. Dort erfahren wir, daß der Traum-Händler in Vingaard zu finden sei. Also schnell dem Commander bescheid sagen (bescheid!), und nix wie hin. Von Vingaard zeichnet man sich am besten eine Karte, da hier der Area-Befehl nicht funktioniert. Im Laden mit dem „Half-Closed-Eye" versinken wir in einem Traum und erkundigen uns anschließend nach „Dream", später nach „Sleep". Bevor man die Tür mit der Kerze sucht, gilt es nun noch schnell ein paar Schädel einzuschlagen. Dann rein in den Kerzenladen, flugs eine dieser Wachsfunzeln besorgt und immer den roten Türen nach. Bei Sebas angekommen, redet man ein paar Takte mit ihm (talk), klickt auf „Good" und schließlich zweimal auf „Yes". Der Kerl traut uns aber nicht ganz, weshalb man für ihn eine Kleinigkeit im Cleriks-Tower erledigen soll. Im Tower folgt man dem Ritter, sucht den Drachen, erledigt ihn und eilt weiter nach Süden, um Sir Garren zu retten. Ihm nehmen wir das Schwert weg, woraufhin Lord Soth höchstpersönlich erscheint, um den Guten ins Jenseits zu befördern. Aber nix da, unser Krieger mit den meisten Hitpoints wirft sich heldenhaft dazwischen. Einige Schritte weiter stellt man den Bösewicht dann zum Kampf. Nach kurzem Gemetzel flieht dieser, und unsereins tritt die Heimreise nach Vingaard zu Sebas an. Falls Ihr auf dem Weg durch die Stadt gefragt werdet, ob Ihr Sebas kennt, verneint Ihr natürlich. Der mißtrauische Sebas ist allerdings immer noch nicht zufrieden und schickt uns zum Dragon Pit (den im Journal Entry beschriebenen Weg gehen). Im Süden in einer Ecke trifft man auf einen roten Drachen, den man losbindet. Nun einfach geradeaus weiter, bis der Durchgang gefunden ist. Früher oder später begegnen wir Sir Karl, der sofort das Weite sucht. Bei seiner Verfolgung geraten wir an den Dread Wolf (er kann 4 bis 5 Schläge pro Runde austeilen!) und treffen später auf den Death Dragon, der seinem Namen alle Ehre macht (also unbedingt vorher abspeichern!). Ist das gewaltige Schuppenvieh endlich weggeputzt, geht's wieder geradeaus in seine leere Höhle. Dort gibt's 40.000 (!) Erfahrungspunkte und einen Schatz einzusacken. Raus aus dem Cave und zurück zu Sebas, der jedoch verschwunden ist. Trotzdem eilen wir durch die roten Türen, erledigen einige Sivaks und finden im Zimmer Arielas Ohrring. Da sie sich in Kalaman aufhält, eilen wir schnell dahin. In der Stadt schauen wir mal beim Commander rein und erzählen ihm von dem Ohrring. Nach einer etwas undurchsichtigen Story verwandelt sich Ariela in einen schwächlichen roten Drachen, den wir bei unserer Kampferfahrung mit Leichtigkeit killen. Zurück bleibt ein Schlüssel, den wir selbstverständlich einstecken. Bei einer wilden Verfolgungsjagd durch den Bazar erhält man von Sebas eine Nachricht, in der er uns nach Dulcimer bestellt. Dort gehen wir geradeaus in das private Office des Majors. Dieser entpuppt sich als gemeiner Lich, der allerdings kein großes Problem für unsere Party darstellen sollte. Nun weiter nach Süden in den Garten. In einem Beet liegt ein Teil vom Lich, welches schleunigst zerstört wird. Jetzt eilt man zum Eastern Entrance, der zum Voice-Wood führt. Im Wald wandern wir von Lichtung zu Lichtung und nehmen den friedlichen Weg ins Zentrum des Waldes. Hier erfährt man den Aufenthaltsort von Lord Soth: Dargaard Keep. Die Losung „Denissa" verschafft uns Zugang zum dortigen Tower. Links unten bittet man uns, einen Orb zu zerstören und vier Patrols zu killen, was wir prompt erledigen. Als Dank beschenkt man uns mit einem Skull, der ganz oben einen Geheimgang bei Soths Thron öffnet. Der Gang führt zu Cerberus' Graveyard, wo man vier Runen ausbuddelt und sie gegen die an den Zäunen austauscht (einfach die Zäune entlang gehen...). Zurück in Dargaard Keep begeben wir uns nach rechts oben, um in den 2.Level zu steigen. Dort muß zunächst die linke Sperre ausgeschaltet werden, ehe man tiefer (nach Süden) vordringen kann. Nachdem eine weitere Sperre beseitigt wurde, treffen wir weiter südlich auf einen Geheimgang. Hier schaltet man die Magie (?) aus, eilt zum Turm ganz rechts oben und greift sofort an. Das gleiche Spielchen treiben wir am Turm rechts unten. Die beiden Kämpfe sind nicht gerade einfach, deshalb als allererstes die Clerics und Mages umlegen. Wer jetzt Lust hat, besucht die Town-Hall in Cerberus (im Norden). Man findet den gesuchten Zakaries unten rechts beim Fortune Teller. Ihn bringen wir in die Town-Hall und dürfen uns als Dank einige feine Dinge aus dem Weapon Shop holen (rechts). Nun aber auf in den dritten und letzten Level von Dargaard Keep. Soth veranstaltet ein kleines Spielchen mit Türen: Zuerst wählt man die linke Türe, dann die mittlere und zum Schluß nochmals die linke. Mit Lenore (die wir an der dritten Türe getroffen haben) marschieren wir geradeaus weiter und suchen, wie sie sagt, nach Geheimgängen. Leider müssen wir jetzt auch noch unseren alten Freund Sir Durfey ins Gras beißen lassen, ehe wir an einer Weggabelung Richtung Norden abbiegen. Dort wartet das große (und lächerlich leichte) Endgemetzel mit Soth samt Death Knights plus Golems auf uns. Nach dem Kampf benutzt man das Orb und stellt fest, daß Lenore ebenfalls auf der anderen Seite der Macht steht: Sie will uns doch glatt unseren Orb abluchsen! Aber auch das wissen wir zu verhindern, indem wir sie kurzerhand dahin schicken, wo ihr Kumpel Soth schon weilt. Damit wäre der Main-Quest erledigt - das Böse vernichtet. Wie schon zu Beginn erwähnt: nicht erfüllte Sub-Quests können nun noch nachträglich gelöst werden...

SECRET OF THE SILVER BLADES

Dank, Dank und noch mehr Dank an Erich Kilian, der uns mit dieser Lösung beglückt hat. Stürzen wir uns gleich mal ins Geschehen...

Eine schlagkräftige Party besteht aus einem Human/Fighter, einem Human/Ranger, einem Human/Paladin, einem Human/Mage, einem Half-Elf/Fighter-Thief und einem Human/Cleric. Diese frischgebackene Helden-Crew erhält beim Bürgermeister der Stadt New Verdigris auch gleich den ersten Auftrag aufgehalst: Unsere Buben sollen den Well of Knowledge befreien. Zuvor streunt man jedoch ein wenig in der Stadt herum, um sich mit Informationen und (in der Armoury) Waffen zu versorgen. Anschließend begibt man sich ins Haus des Bürgermeisters, memorized alle Zaubersprüchlein und hüpft in den Teleporter (im Norden des Hauses). Beim Well angekommen schlittert unsere Gruppe in einen kleinen Privatkrieg zwischen dem Black Circle und 'nem Haufen Priester hinein. Bloß nicht einmischen und einfach ducken! So müssen wir uns nachher nur mehr eine der beiden streitbaren Parteien zur Brust nehmen. Nach geschlagener Schlacht stammelt ein sterbender Priester von einem ganz ansehnlichen Schatz, der irgendwo versteckt sein soll. Diesen genehmigen wir uns jedoch erst etwas später; zuvor teleportieren wir uns wieder in die Stadt zurück, lassen uns heilen und hören den Journal Entry 47 an. Außerdem sollte man hier immer den alten Mann aufsuchen, da er oft wichtige Gegenstände für uns parat hat. Er steckt uns diesmal eine „Scroll against Dragon Breath" zu, mit deren Hilfe wir anschließend beim Well of Knowledge drei verschiedene Drachenarten erledigen und somit den Well befreien. Von nun an kann die Party dort in Ruhe rasten und diesen befragen (sollte man bei jedem Besuch tun). In unserem nächsten Auftrag gilt es ein verlorenes Amulett zu finden. Nachdem wir alle Teleporter des Wells aufgesucht haben, geht's zurück nach New Verdigris. Dort eilt man schnurstracks zum Ausgang der Stadt und folgt der Karte im Journal Entry 1 zum Drachenhort. Den „Ancient Red Dragon" schicken wir zu seinen Ahnen und beamen uns mit dem gesuchten Amulett zum Well zurück. Dort verschnaufen wir 'ne Runde, bevor es wieder retour nach Verdigris geht.

In Verdigris sucht man nun das Geschäft von Marcus auf, kauft jedoch nichts bei ihm. Daraufhin will uns der Gute vor die Türe setzen – wir aber denken nicht im Traum daran, seinen albernen Laden zu verlassen, und dürfen uns deswegen mit BC Lords herumschlagen. Sind die streitbaren Lords Geschichte, eilt man durch die rechte Tür. Dahinter warten schon ein paar Monster und eine Falle sehnsüchtig auf frisches Abenteurerblut. Die Medusen erledigt man mit dem Spiegel, den Rest des Ungeziefers wie gewohnt. Dann ab durch die linke Tür, einige Fire Knifes vernichten, und schon ist auch diese Aufgabe erledigt. Erneut am Well of Knowledge angelangt, erzählt uns dieser, daß der Black Circle das Old Ministrantive Building eingenommen hat. Also machen wir uns auf den Weg, verlassen das Brunnengelände im Südwesten und folgen der Karte (Seite 2 des Journals und Journal Entry 38) zum Eingang des BC Headquarters. Im HQ bedient man sich zunächst in der Waffenkammer, durchsucht sodann das Zimmer des Kommandanten und erhält so einige wichtige Infos: Das Inner Sanctum ist umgeben von einem See voller Jungdrachen. Außerdem will der Kommandant anscheinend irgendjemand aus Phlan den Hals umdrehen. Diesen Jemand treffen wir im südwestlichen Teil des HQs. Es ist eine Sekretärin aus Phlan, die von dem geplanten Anschlag keinen blassen Schimmer hat und deswegen lieber verduftet. Einen Raum weiter begegnet die Gruppe einem Magier, auf dessen Rat man besser nicht hört und den Such-Modus aktiviert. Ein kleines Stück davon entfernt finden wir die anschlagsgefährdete Tippse wieder. Nachdem man sie beruhigt hat, stellt sich heraus, daß sie als Mittelsmann (oder besser Frau) zwischen dem Black Circle und den roten Zauberern fungiert. Bevor sie erneut entfleucht, drückt sie einem Gruppenmitglied noch schnell eine Karte in die Hand. Nun müssen wir im Trainingsraum der Magier ein ganzes Rudel Zauberfuzzies niedermetzeln, um uns anschließend in der Bibliothek einige Schriftrollen unter den Nagel reißen zu können. Danach weiter zum Jungdrachensee (resist Fire) und ab ins Inner Sanctum. Dort gibt es neben etlichen Magiern einen Teleporter, der uns zum Well zurückbringt. Bei dieser Gelegenheit befragen wir den Well und erhalten unseren nächsten Auftrag: Im Dungeon, dessen Eingang am untersten Level der Mines zu finden sei, soll man einen gewissen Derf Strongarm aufsuchen. Der Weg dorthin ist im Adventurers Journal (Seite 2) beschrieben. Nachdem unsere Jungs die Wächter beseitigt haben, betritt man den Tempel des Tyr, um sich endlich den Schatz zu schnappen. Durch eine Geheimtür kommend überrumpeln wir sodann eine Minotaurengruppe, suchen den Teleporter auf und begeben uns anschließend zu Derf. Nachdem wir seine Geschichte angehört haben, geht's zum Flaschenzug und runter in den ersten Level. Folgender Weg führt von hier zu allen Teilen des Stabes (die Richtungsangaben gelten jeweils vom nächsten Durchgang aus):

Level 1: W/SW/W/W/NW/NO O N N W/W NW [illegible]
Level 2: W/W/N/NW/W/N N N O
Level 3: N/N/N/NO/O/O O O
Level 4: S/SO/SW SO O O O
Level 5: N/NW/W/NW N NW W SW [illegible]
Level 6: W W W W W [illegible] SW/NW/NW
Level 7: S S SO [illegible] SW NW NW
Level 8: S/S/SW SW S S O O O

Im sechsten Level erhält unsere Crew Unterstützung [illegible] einem Mitglied [illegible]. Bepackt mit [illegible] des Stabes machen [illegible] den Rückweg zu Derf. D[illegible] den Stab mit einem Zauberspruch wieder zusammen und überreicht ihn der Gruppe. Mit dem Wunderstäbchen in der Hand traben wir folgenden Weg bis zu einem Teleporter, der uns in Level 9 befördert: N W W/SW/W/NW/N/N/NO. Hier läßt sich insgesamt viermal eine Tasche voll Gems einheimsen. Der Weg in Level 10 (O/O/O/O/O SO S SO SO/S/SO) ist übersät mit Medusen und Basilisken, also Vorsicht! Im 10. Level befreit man einen Gefangenen, der schon früher versuchte die Stadt zu retten (erfolglos, wie es scheint...). Am Teleporter zum Level 8 beantworten wir lieber die paar Fagen anstatt zu kämpfen. Hier die richtigen Antw[illegible] Heart; Your Word; Your Breath; River; Water; Silence; Wind; Fire. Beim Verlassen des Level 8 entscheiden wir uns für die rechte Tür: sie führt zum Compound. Dort begegnen wir Sir Deric, der uns bittet, mit ihm zusammen [illegible] nen Freund zu befreien. Im Südosten des Com[illegible] Sterben, der [illegible] vor seinem Abnippeln ein [illegible] welches [illegible] macht, rüberreicht. Am [illegible] Ganges zur Treppe [illegible] durch eine [illegible] weiteren Gang [illegible] sten Ge[illegible] schon der [illegible] uns [illegible] das Zimmer durch die Tür im Nordwesten [illegible] Deric [illegible] Compound [illegible] schnappen uns den ganzen Schatz und [illegible] Hier und [illegible] einen Schlüssel im Südwesten) ein; im Level [illegible] großzügig [illegible] im 2.Level [illegible] blinden Magier [illegible], worauf dieser net[illegible] Codewort für seinen [illegible] östlich vom Gefängnis) [illegible] NACACIA. Im 1.Level [illegible] sich den letzten Schlüssel [illegible], benutzt die Tür im Süd[illegible] und wandert anschließend [illegible] Crevasse zum Castle. Auf dem Weg dorthin trifft man früher oder später auf die Entführer der Sekretärin. Nachdem sie ihr lumpiges Leben endlich ausgehaucht haben, berichtet uns die Büro-Lady von einem tollen Schatz, der sich allerdings als windiger Teleporter entpuppt, durch den die Sekretärin sodann auch gleich wieder das Weite sucht (Verfolgung lohnt nicht sonderlich). Wir hingegen machen uns lieber auf den Weg zum Frost Giant Village, wo wir im Raum mit den vielen Frauen und Kindern unsere Abneigung gegen den Black Circle kundtun. Daraufhin begleitet uns eine der lieblichen Damen zum König, dem wir auch nochmal unsere M[illegible] gegenüber dem BC verdeutlichen. Nach zwei kurzen Kämpfen gegen den besagten Magierzirkel rückt der Herr König dann auch bereitwillig seinen [illegible] heraus. Jetzt aber auf zum [illegible]!

Vor dem Schloß unterstützen wir [illegible] im Kampf gegen den [illegible] Zirkel, dessen Geist sich [illegible] Sieg Derfs Stab krallt und dafür brauchbare magische Ge[illegible] zurückläßt. So ausgerüstet geht's ins Schloß. Sargatha [illegible] dort eine Schriftrolle an, die, nachdem wir sie gelesen haben, explodiert. Anschließend müssen wir uns mit einigen Medusen rumprügeln, bevor's an's Level-erkun[illegible] geht. Um in die Räume zu gelangen, stellt man sich in die Nischen und wartet jeweils, bis sich die Wand von selbst gedreht hat. Zurück zum Ausgangspunkt gelangt man, indem ein Hebel, der sich in den dahinterliegenden Räumen befindet, umgelegt wird. Außer einem Schatz im Südosten hat dieser Level aber nicht allzuviel zu bieten. Also auf in Level 2 (Treppe im Osten): Hier findet man neben einigen Schätzen auch ein Amulett, welches die Wächter in die nördliche Schatzkammer vertreibt. Im südöstlichen Teil begegnen wir erneut unserer guten Freundin Sargatha, die uns mal wieder mit Monstern zupflastert. Nach einem Kampf mit einer Patrouille erhält die Gruppe ein Losungswort (STEELEYE). Wenn Ihr im weiteren Verlauf auf eine Patrouille stoßt, genügt das Losungswort, um passieren zu können. In den obersten Level steigen wir über die Treppe im Südwesten. Als Paßwort benutzt man OSWULF: drei Türen lassen sich mit den entsprechenden Schlüsseln aus den Dungeons öffnen; eine Türe wird einfach eingetreten. Nach der letzten verschlossenen Tür gilt es, riesigen Hydras das Licht auszuknipsen; außerdem wollen noch ein paar Priester, Dreadlords und Storm Giants in den verdienten Tod geschickt werden. Die Leiche des Lich schleppt man durch die Tür in der Nordwand, wo alsdann noch einige Medusen und Iron Golems erledigt werden. Nach dem letzten Kampf hüpft man schnell in den Teleporter und kann sich anschließend in der Stadt als „Retter der Nation" feiern lassen...



Leute legt die Abenteurerkluft an, wetzt die Klingen und haltet Eure Zaubersprüche bereit, denn nun geht's ab auf die Insel Lamarge! Die Komplettlösung verdanken wir Christian von Mellenthin, Stefan Kosch und Alexander Bachmaier. Zum Aufwärmen widmen wir uns zunächst der Heldenerschaffung. Eine optimale Zusammenstellung der einzelnen Rassen und Berufe existiert leider nicht, also gilt wie so oft im Leben eines Rollenspielfreaks: Ausprobieren! Bestens bewährt hat sich jedoch ein Warrior, ein Magier, eine Benshee, ein Priest, ein Samurai und eine Goddess. Besonderes Augenmerk ist dabei auf die Talente der einzelnen Gruppenmitglieder zu richten. Einer der Abenteurer sollte unbedingt das Talent „Mauer" besitzen, da es unserer Gruppe bessere Fluchtchancen vor einem Kampf garantiert. Und bei dem, was uns an hinterlistigen Kreaturen auf Lamarge so alles erwartet, ist die Flucht oft der beste Ausweg. Außerdem sind die Talente Kompaß, Heilung, PSI Heilung und Magie Regeneration gerade am Anfang unserer fragwürdigen Karriere sehr hilfreich. Möglichst viele Punkte in allen anderen Fähigkeiten sind aber natürlich auch nicht zu verachten, weshalb man sich bei der Wahl der Rassen und Berufe schon etwas Zeit nehmen sollte. Nun gut, hat man endlich seine Traumcrew zusammengestellt, kann's losgehen!

In der Stadt Mooncity: Anfänglich befinden wir uns im Kloster und plaudern ein wenig mit Rowena. Von ihr erhalten wir den Auftrag, den Big-Boss des Drogensyndikats zu schnappen. Also nix wie raus aus dem Kloster und rein in die düsteren Gassen von Mooncity. Heiler, Seher, Kristallmagier, Händler, Kneipen und Wirtschaften befinden sich in jeder Stadt auf Lamarge. Diese öffentlichen Einrichtungen sollte man sich dann zu Gemüte führen, wenn Proviant, bessere Rüstungen, Waffen oder ähnliches benötigt wird. Bei unserem Streifzug durch die Stadt treffen wir neben Monstern, Gnomen, Magiern und anderen unfreundlichen Gestalten auch auf Yakka, den Allwissenden (wohnt in der Klepperstr.). Ihn fragen wir nach TRAUMER, KOPF (Name: PRIOR), KULT und ROWENA und erhalten so einige wichtige Informationen. Am Marktplatz treffen wir auf einen Bettler namens Corbryn, der uns ein Buch für 500 GS andrehen will. Da dieser Schinken absolut nichts zur Lösung des Spiels beiträgt, kann man getrost auf ihn verzichten. Im Götterweg begegnet man Grishna, einer Opitar-Dealerin. Wer 1000 GS investiert, erhält von ihr die Droge Opitar, die man mittels eines kleinen Tricks (siehe Amiga Joker 10/91) zu viel Geld machen kann. Wer den Trick nicht kennt, sollte jedoch auf ihr Angebot verzichten. Nachdem wir uns nun genügend Proviant und Ausrüstungsgegenstände besorgt haben und der Landkristall beim Kristallmagier aufgeladen wurde, verlassen wir für's erste Mooncity.

Der Kontinent Lamarge: [illegible] Landkarte sind an sechs verschiedenen [illegible] dort hausen ziemlich [illegible] Banditen, deren [illegible] Eigenschaft, alles zu klauen, was ihnen unter die gierige Raffkralle fällt, uns schwer zu schaffen machen konnte. Das Schloß [illegible] befindet sich im Wald west[illegible] Mooncity. Wer genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, kann sich hier eine Erfahrungsstufe nach oben befördern lassen (die erste Stufe erreicht man mit 1000 Erfahrungspunkten). Westlich von Attic liegt die kleine Stadt Turmalin. Dort erhält man vom Ortsvorsteher Moltano (in der kleinen Seitenstraße) den Auftrag, Brinus (rechtes Haus am südlichen Ausgang) zu töten. Nachdem man ihn erledigt hat, bringt man als Beweis den Armreif zu Moltano und erhält als Dank Erfahrungspunkte und Gold. Außerdem befinden sich auf Lamarge drei Runentempel (in der Wüste, im nördlichen Waldgebiet, westlich der Bergkette), die zur Erschaffung von Zaubersprüchen dienen. Die richtige Kombination der Runen ist nicht gerade einfach! Deshalb haben wir im Anschluß eine kleine Liste von wichtigen Zaubersprüchen und ihren Runenkombinationen zusammengestellt. Nun aber wieder zu unserem Auftrag...

Die Hafenstadt Brataya (Ostküste, nach der großen Bucht): Wir begeben uns als allererstes ins Rathaus, um die Steuern für unseren Aufenthalt zu löhnen. Dann weiter zum Bürgermeister, der nur zwei Häuser entfernt wohnt. Von ihm erhält man den Auftrag, das verseuchte Wasser des Hafens zu reinigen. Also machen wir uns an die Arbeit! Ein kurzer Besuch beim Postmeister bringt uns einen Brief ein, in dem der Magier Somar den bösen Magier Radin für die Seuche verantwortlich macht. Na dann mal auf zu Somars Haus. Hier erzählen wir seiner Mutter, wir kämen von Lapa, und schon steht uns Somar gegenüber. Er vermacht uns ein Buch, in welchem er uns bittet, den beiliegenden Schlüssel in den Tempel zu Narim zu verfrachten. Im Tempel geben wir den Schlüssel ab und erhalten einen anderen dafür im Tausch. Dieser verschafft uns Zugang zu Somars Villa. Dort sagt uns eine chiffrierte Nachricht, daß wir einen Stein unter dem Bildnis herausnehmen sollen. Und was finden wir??? Einen Runenring! Nun aber nix wie weg hier, da unsere Party ansonsten von einer Horde Dämonen in den Boden gestampft wird. In der Bücherei findet man ein Buch von Somar, worin erläutert wird, wie man Dämonen vertreibt. Da man dazu einen Nuk Spiegel benötigt, kaufen wir uns kurzum so'n Ding in der Stadt (Laden in der [illegible] Weg zu Radin [illegible] Nuk Spiegel! [illegible] erledigt hätte. Den Runenring, den er [illegible] selbstvertreterisch dankend an. In der Leinenfa[illegible] „Radins Cape", was [illegible] glatt dazu verlockt, in seiner Zuflucht vorbeizuschauen. Mit dem Mantel überwinden wir die tödliche Kälte und sacken alle Sachen, die sich dort so finden lassen, ein. Zum Abschluß noch ein kleiner Tip: Schaut mal beim Invest (lange Hafenstr.) vorbei! Wenn er fragt, wieviel Geld Ihr von ihm verdoppeln lassen wollt, gebt 9.999 ein (auch wenn Ihr gar nicht soviel habt!). Damit seid Ihr zumindest vorläufig alle Geldsorgen los. Laßt Euch nur ja nicht ein zweites Mal in seinem Laden blicken! Denn dann haut der Halunke mit der ganzen Kohle ab. Den restlichen Lösungsweg werden wir nun ein wenig knapper beschreiben:

Die Stadt Elfrad (im Norden der Insel): Als erstes geht's zum Prior. Dort erhält man den Auftrag, die 6 Runenringe zu finden und den Runenherren zu übergeben. Um weitere Infos zu erhalten, schickt er die Party zu Olbrecht. Dieser erzählt, daß die Ringe bei Kaluso, Lapor, Pastin, Tipiman, Radin und Somar zu finden seien. Kaluso bittet uns, die Dämonen in seiner Bude zu vernichten. Als Dank schenkt er uns den Runenring. Lapors Ring findet man in seinem Haus neben den Wirtschaften (suchen!). Pastins Ring kann man bei der Gräfin Mole für 1000 GS erwerben (Handeln is' nich'!). Und den letzten Ring vermacht uns Tipiman beim Besuch in seinem Haus. Nun aber los zu den Runenherren, mit denen man anschließend ins Runenhaus geht und die 6 Ringe gegen Runen und den Dämonenkopf tauscht. Weiter geht's in Pastins Haus, wo durch intensives Suchen eine weitere Rune, sowie ein großer Edelstein zu finden sind. Bei Golar kann man fünf verschiedene Sprachen lernen, wobei als einzige Sprache Garthanisch benötigt wird.

Rialdos Schloß (südöstlich von Mooncity): Auf der 1. Kreuzung wird man einmal nach rechts gedreht (Tip: zurückdrehen). Als erstes sollte man die Banditen aufsuchen, um eine Schatzkarte zu erlangen (befindet sich im Bereich nach den bunten Steinen). Mit dieser Schatzkarte verschwindet eine Wand im Norden. Dahinter findet sich in einer Nische der gesamte Reichtum des Schlosses! Beim Rückweg über die farbigen Steine wird man teleportiert. Zurück geht's durch Überschreiten in entgegengesetzter Reihenfolge. Im Nordosten der Dungeons befindet sich eine Nachricht, die man lesen sollte.

Segans Turm (östliche Seite, ca. in der Mitte der Bergkette): Im Level 0 nicht den Knopf drücken! Im 1. Level wird man an einer Stelle gedreht (mit Kompaß kein Problem; richtige Richtung: Süden). Im zweiten Level muß man nach einem Knopf suchen und diesen drücken. Dann geht man einen Schritt nach Norden und einen nach Westen. Im 3.Level findet sich im Osten ein Skelett, welches man untersuchen sollte. Den nächsten Level erreichen wir durch ein Teleporterfeld im Südwesten. Hier muß man sich mit einigen Monstern herumschlagen, die Tränke oder Schriftrollen hinterlassen. Durch die Tür kann man nur rückwärts gehen; man drückt den Knopf und geht durch die entstandene Wandöffnung. Nun an Teleporterfeldern vorbei bis zum Schatz! Danach springt man in einen der Teleporter und befindet sich wieder im 1. Level. Von dort aus verlassen wir den Turm wieder.

Garth (Dimensionstor im Wald, östlich von Segans Turm): In Garth muß man sich über Unmengen von Treppen bis in den äußersten Osten vorarbeiten. Dort benötigt man unbedingt das (hoffentlich) gelernte Garthanisch, um mit Gothaur zu plaudern. Er erklärt uns die Situation und drückt uns ein magisches Horn ins Patschhändchen, um dem Drogen-Schrecken ein Ende zu bereiten. Nun schnell wieder zurück nach

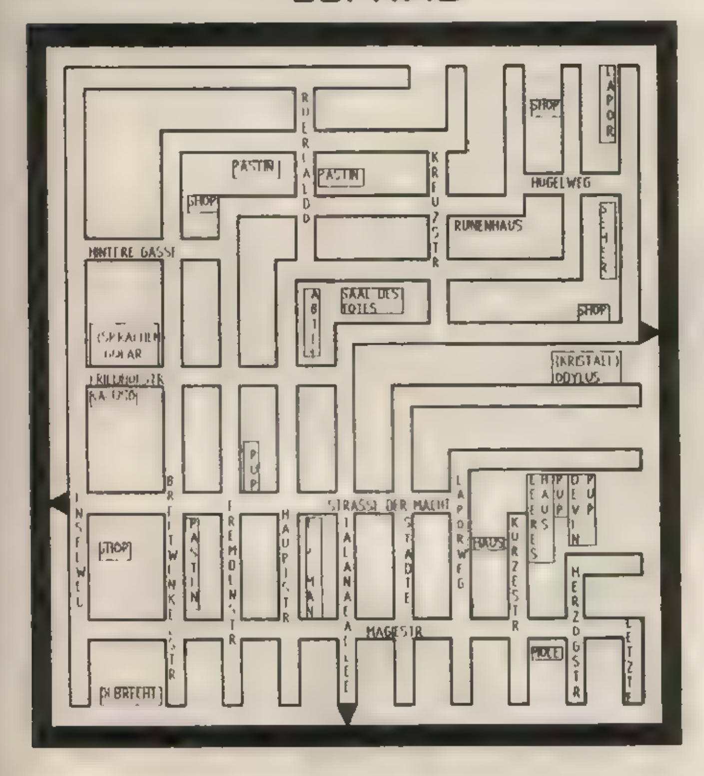
Mooncity: Dort begeben wir uns zu Yakka Deepshave, der uns das Horn vermacht. So bewaffnet stattet man Rowena einen Besuch ab, die nun nicht mehr so freundlich ist und deswegen von uns ins Jenseits befördert wird. Kaum ist die Alte erledigt, erscheint Tibuk. Er wird mit dem Horn in seinem Körper festgehalten und ebenfalls vernichtet. Lamarge ist somit gerettet – unser Abenteuer beendet...

Spirit of Adventure verdanken wir

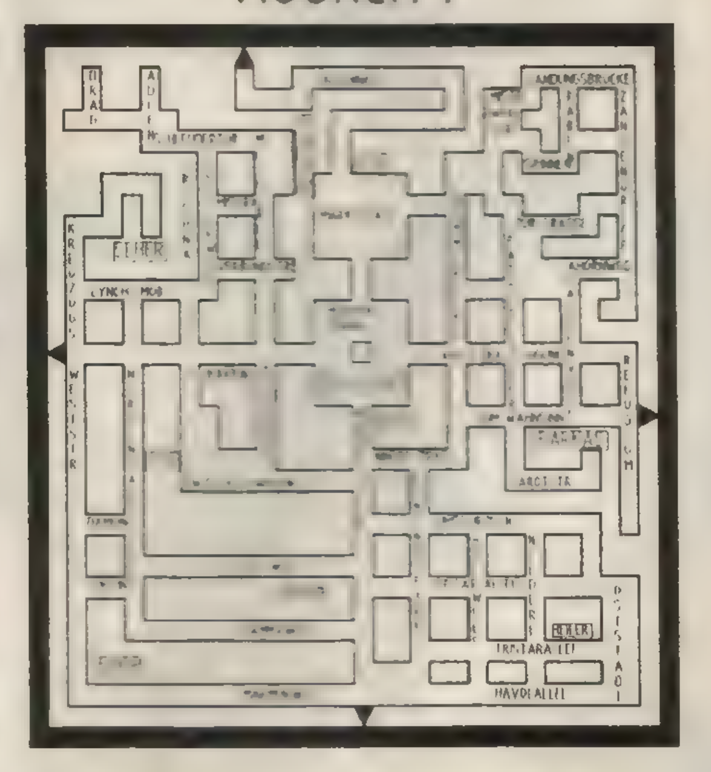
DER ALLEN WEITEREN ZAUBER UNTERDRÜCKT

DER EINEN LUFTGEIST ERZEUGT

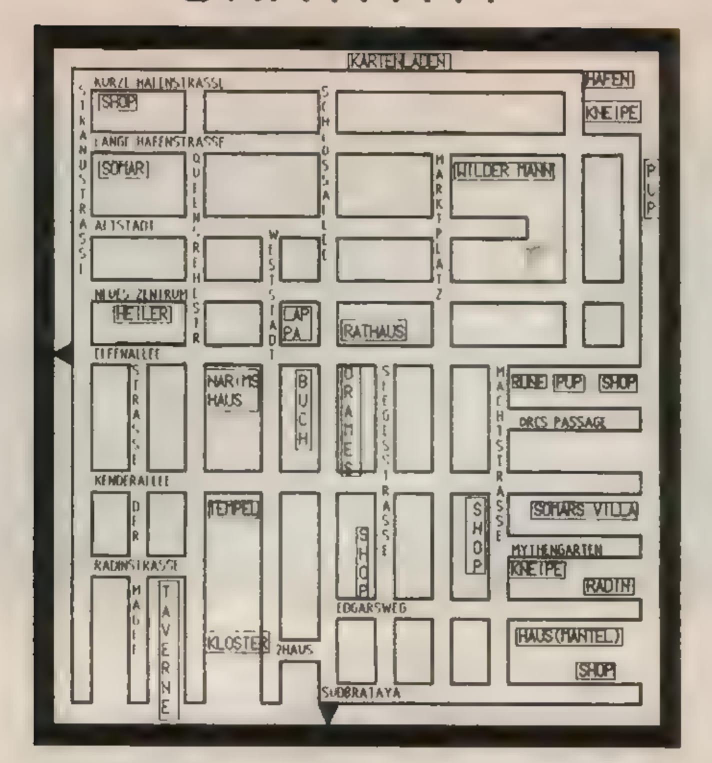
ELFRAD



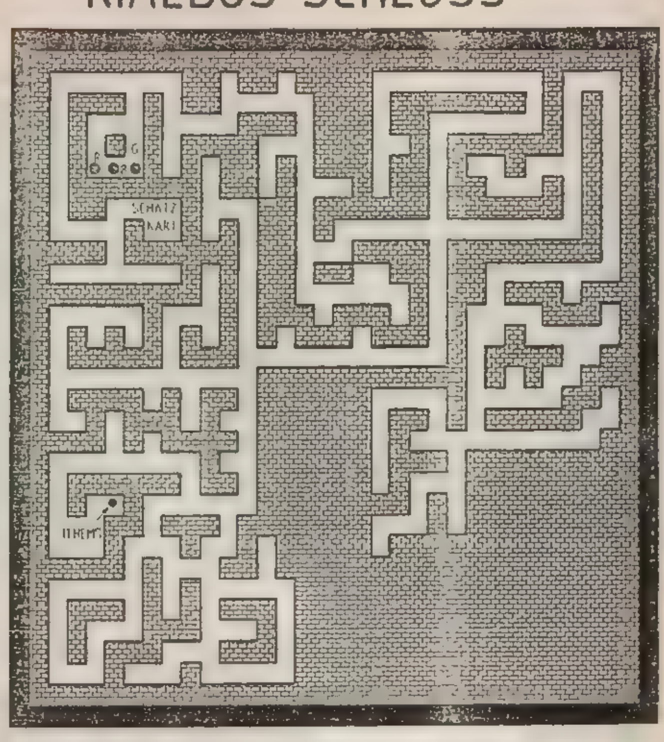
MOONCITY

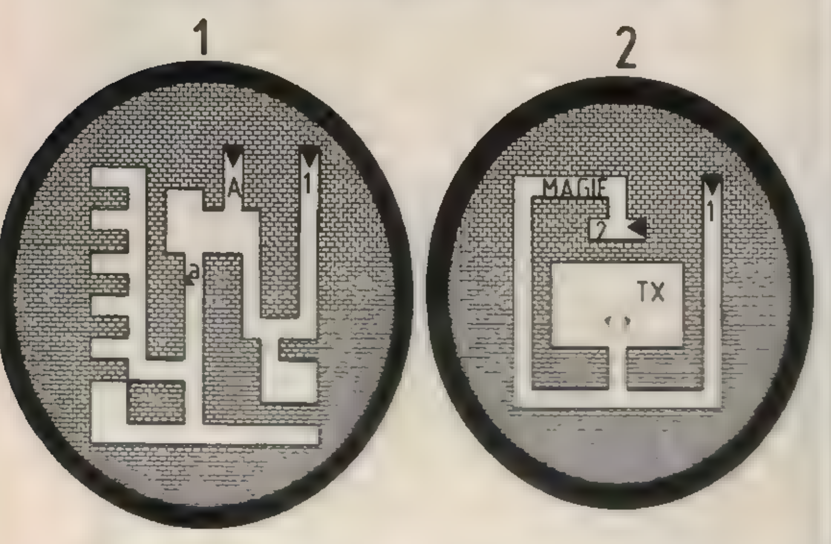


BRATAYA



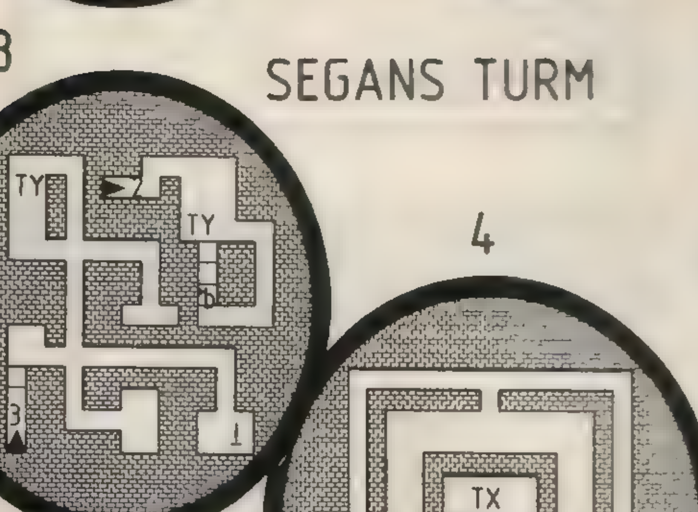
RIALDOS SCHLOSS

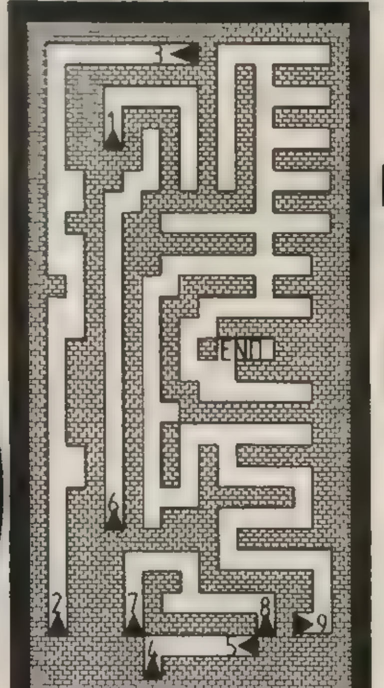




Garth

SEGANS TURM





► TREPPE

FOLGE DEN ZAHLEN ES BRINGT DICH ZUM MAGISCHEN HORN

BANE OF THE COSMIC FORGE

Das Ende unzähliger schlafloser Nächte ist nahe! Die Suche nach dem machtvollen Zauberstift findet dank Roland Stoll, Thomas Hefele und Thorsten Dietrich ein Ende.

Wie es sich für ein waschechtes Rollenspiel gehört, beginnt auch dieses Abenteuer mit der Zusammenstellung einer Helden-Gruppe. Da es (wie immer) keine optimale Kombination gibt, bleibt nur fleißiges Herumprobieren mit Rassen und Berufen. Mit unserer frisch gebackenen Party stürzen wir uns nun auch gleich in die Vollen

Das Schloß: Zu Beginn sollte man hier alle Türen öffnen (bis auf wenige Ausnahmen funktioniert dies mit „Knock-Knock", „Lockpick" oder mit den Keys, die man so findet). Die einzelnen Raume werden dabei äußerst genau untersucht (SEARCH) und alles mitgenommen, was nicht niet- und nagelfest ist. Unbedingt daran denken, daß einige Inschriften nur dann zu entziffern sind, wenn man direkt vor der entsprechenden Wand steht! Sehr bald sollte man QUEEQUEG aufsuchen (im Süden des Kellers 1), um sich bessere Waffen, Rüstungen und vor allem das MYSTERIE OIL zu beschaffen. Den KEY OF SPADES benötigt man oben, in den zwei Türmen in der Mitte des Schlosses. Als erste Aufgabe gilt es, das Paßwort für den CAPTAINS DEN herauszufinden. Queequeg ist der einzige, der es kennt, möchte jedoch als Gegenleistung erfahren, wo der Schatz des Captains versteckt ist. Ist einmal der GOLD KEY gefunden, begibt man sich in den nördlichen Gang im zweiten Untergeschoß und offnet die zweite Gittertüre. Nachdem man die Falltüren per Knopfdruck geschlossen hat, findet die Party das BOOK OF RAMM, in dem sich die Kombination für den ALTAR OF RAMM (wer hätt's gedacht!) verbirgt. Also auf zum Altar, der sich im Norden des 1.Stocks befindet (KEY OF RAMM benutzen). Nach eingehender Untersuchung erspäht man dort drei Knöpfe, die in folgender Reihenfolge gedrückt werden müssen: GOATS HEAD, GOATS HEAD, FLAME ORB, WAND, FLAME ORB. Daraufhin öffnet sich eine Falltür, durch die wir hindurch springen. Eine Etage tiefer öffnet sich eine Gittertür, und eine alberne Riesenschlange versperrt uns den Weg. Dieser ziehen wir 'nen Scheitel und gelangen durch die Tür in das nördliche Labyrinth im 2. Untergeschoß. Benutzt man das MINERS PICK an bestimmten Stellen, kann man Wände entfernen. Mittels des DECODERS entziffern wir nun das DEADMANS LOG und wissen somit, daß sich der Schatz des Captains auf dem GIANT MOUNTAIN befindet. Mit dieser Information zurück zu Queequeg, der uns das Paßwort für den Captains Den (SKELETON CREW) verrät. Nachdem man mit dem dort hausenden Piratenvolk kurzen Prozeß gemacht hat, steht man vor einem verschlossenen Gittertor. Um es zu öffnen, benötigen wir den SILVER KEY, welchen man bei FRENCHMAN MONTES bekommt (Zutrittswort SNOOPCHERIE), wenn man ihm seinen geliebten STUFFED BEAGLE zurückbringt. Dieser ausgestopfte Köter befindet sich in einem Geheimgang des ersten Untergeschoßes (USE ROTTEN CHEESE). Mit dem Silver Key öffnet man im Captains Den das Tor und sackt den PIRATES HOOK ein. Mit dem BELL KEY öffnet man die Tür zum Glockenturm (nachdem man sich elegant über den Schacht geschwungen hat), entnimmt aus der Truhe das ROPE und verbindet es mit dem Pirates Hook. Das so entstandene ROPE & HOOK benötigt man, um über die Grube in der HAZARD AREA zu gelangen. Dahinter befindet sich ein Fahrstuhl, der uns eine Etage tiefer zu den Blue Mountains befördert.

Blue Mountains: Hier untersucht man zuerst die Mines im Südwesten. Die Kristallwände bearbeitet man von allen Seiten einmal mit dem MINERS CHISEL und schließlich ein zweites Mal von der sudlichen Seite (man steht dem Skelett gegenüber). Die Wand zerspringt daraufhin, und die gute Hälfte des Wizards XORPHITUS ist befreit. Er schenkt uns, gewissermaßen als Dank, den Schlüssel zu seiner Höhle und den WIZARD' RING, der eine Türe im 2. Keller des Schlosses öffnet Hier schickt man die Helicat zur Hölle und bedient sich an den Schatzen. In den vier herumstehenden Kisten findet man aber außer dem SPIRE KEY nichts Besonderes. Nun zurück in die Minen - bei der Zugbrücke benutzt man das Mysterie Oil zum Öffnen der Kontrolltafel und drückt folgende Knöpfe: SAFETY, PUMP, COILWARP, TRUSS, SAFETY, WINDER. In den Minen müssen sodann 4 RUBBER BEASTS dran glauben, die uns je ein RUBBER STRAND hinterlassen. Diese verbindet man zu einem RUBBER BAND, klettert den Ostaufgang zum Mountains Peak hinauf und findet dort einige HEAVY BOULDERS. Beim Catapult liegt ein BROKEN SPROCKET, welches SMITTY für läppische 1000 GS repariert. Zurück zum Catapult, dort benutzt man RUBBER BAND, SPROCKET und HEAVY BOULDER, solange bis ein Weg frei wird. Der Weg führt zum westlichen Aufgang des Mountains Peak. Oben angekommen erledigt man die GRYUN TWINS und erklimmt die Treppe zum GUARDIAN OF THE ROCK. Ist auch dieser beiseite geschafft, gibt's als Belohnung das erste RUBY EYE. Danach steigen wir die Treppe wieder hinunter und lassen uns dort per Wandschalter drei Stockwerke tiefer befördern

Amazulu Tower: Der Lederbeutel wird in der Sackgasse im zweiten Untergeschoß mit Sand gefüllt. Die Schatzkiste „fängt" man mit dem klebrigen Sekret des Monsters, welches gerade von uns geplättet wurde, ein. Das Zeug wird in eine der Teleporternischen geschmiert (USE), worauf die Kiste dort hängen bleibt. Außer dem Eingang existiert noch eine weitere Treppe. Sie führt unter den Tower in einen Gang gespickt mit Fallen, die sich jedoch alle per Schalter beseitigen lassen. Irgendwann versperrt eine Falltur den Weg (nicht die ersten beiden Falltüren!). Geht man nun einen Schritt nach Westen und richtet seinen Blick nach Süden, erspäht man einen Wandschalter. Ein Druck auf den Knopf schließt die eine Grube und offnet direkt neben uns eine andere. In diese hüpft man nun hinein und gelangt in einen kleinen Gang, an dessen beiden Enden sich jeweils ein Knopf befindet Der eine teleportiert Euch wieder nach oben zurück, der andere beamt Euch in einen Geheimlevel im Keller 1. Der Knopf vor dem Raum öffnet zwar die Gittertüre, aktiviert jedoch auch alle Fallen im Raum. Also eilt man zuerst zurück und folgt dem westlichen Gang, an dessen Ende man die lästigen Fallen abschalten [illegible] Bevor man sich dann in den [illegible] Raum begibt, sollte man die beiden Knöpfe drücken, um die versteckte Fallgrube in der Mitte des Raumes auszuschalten. Ein schneller und geschickter Charakter kann nun das Idol gegen den Sandsack austauschen, wodurch man das IDOL OF MAU MU MU erhält Mit diesem schließt man das Gittertor im 2 Stock des Towers auf. Eine Etage weiter oben trifft man auf die AMAZULU QUEEN. Ihr schenkt man irgendeinen wertlosen Gegenstand und verdrückt sich anschließend wieder. Auf dem Ru[illegible] net man KUWALI KUBONA, der man unbedingt das FOOT POWDER abkaufen sollte. Dieses benutzt man auch gleich, [illegible] den langen Weg nach [illegible] schlägt. Am Ende des [illegible] man auf MAU MU MU [illegible] sönlich, dem wir [illegible] Lebenslicht [illegible] das zweite RUBY [illegible] So, nun aber zurück [illegible] ins Schloß Hier [illegible] dem Spire Key [illegible] ren Turm auf Oben [illegible] endlich den [illegible] DES [illegible] das HORN OF SOULS. Die letzte Tür im Keller [illegible] den beiden [illegible] und gelangt so zum [illegible]

Styx: [illegible] stellt man sich in den Kreis und bläst das Horn of Souls. Der Fährmann bringt die Gruppe für 500 GS zur ISLE OF THE DAMNED. Bevor man mit dem [illegible] SIREN ISLE fahrt, sollte man das BOOK OF SIRENS lesen. Das Lied der Sirenen beendet man mit dem Satz „THIS MADNESS MAKES US FREE". Mit den WATER WINGS kann man über den Fluß fliegen. Die drei CYLINDERS OF ASH gibt man Charron. Vom RED X bewegt man sich 3 mal nach Osten, einmal nach Norden und kann nun mit dem Angelhaken und der Schnur einen Kasten aus dem Wasser ziehen. Im Sumpf trifft man auf den CATERPILLAR, bei dem man sich nach seiner Wasserpfeife und der CLAIM NUMBER erkundigt. Mit Weinflasche, SPECIAL MESSAGE und Korken läßt sich eine Flaschenpost basteln, die beim BOTTLE ORACLE ins Wasser geworfen wird und an der ISLE OF THE LOST wieder auftaucht. Zu MAI-LAI sagt man REKLAMATION und nennt ihr die gewünschte Nummer 38 23-36. Die HOOKAH PIPE bringt man dem CATERPILLAR und erhält als Gegenleistung zwei RED MUSHROOMS. Unter der ISLE OF THE DEAD stellt man die letzte Urne auf den Altar mit der Aufschrift THE LOST WARRIOR. In der HALL OF THE DEAD kampft man solange mit Lord Bane, bis er verschwindet Bevor man Re[illegible] Gruft betritt, sollte man ei[illegible] SILVER CROSS aus[illegible] Priester oder Bischof an den Kopf der Gruppe stellen, um sich vor den Bissen des Königs zu [illegible] zwei Möglichkeiten aus der Zelle zu entkommen: [illegible] Red Mushroom vor der Spalte in der Wand. 2. Man stellt sich vor die Tür und zeigt den Wachen den DAGGER OF RAM.

Forest: Lautet man im Steinkreis des ENCHANTED FOREST die TINKERBELL, so nähert sich die QUEEN OF FAERIES. SAEREN kennt die Antworten auf die Fragen DELPHIS (tell Delphi): 1. WE ARE FASCINATION 2. WE SEEK DIVINATION. Auf die letzte Frage [illegible] man mit YES, verliert [illegible] allerdings sämtliche Gold[illegible] Vom Orakel erfährt man, [illegible] Watten Lord Bane zu [illegible] ist. Die ROCKS OF REFLECTION lösen sich vom ROCK OF TRUTH, wenn man mit dem MINERS PICK dagegenschlägt; das heilige Wasser steht im Mönchsgrab im Enchanted Forest; die HOLY STAKES OF WOOD findet man auf dem Schiff. Bevor man vor die Türe zum Tempel tritt, muß ein Mitglied der Gruppe die GOATS MASK aufsetzen. Mit dem STAFF OF ARAM in der Hand, eines beliebigen Charakters stellt der Abgrund kein großes Problem mehr dar. Die Knöpfe im Tempel sollte man nur dann drücken, wenn man unbedingt an den Eingang zurückversetzt werden will. Hat man die böse Hälfte von Xorphitus gekillt, marschiert man geradeaus durch die Wand. Hinter der Tür, vor der man landet, warten der König und Rebecca. Mit den Holzpfählen, dem heiligen Wasser, dem Silver Cross und den Rocks of Reflection bewaffnet, stürzt man sich in den Endkampf. Erst nachdem das silberne Kreuz benutzt wurde, können die beiden mit den Pfählen und dem Wasser erledigt werden. Mit dem RING OF STARS läßt sich das KINGS DIARY entschlüsseln, in dem die Losung für das Tor steht. THE HAND OF DESTINY. Nun offnet man das letzte Tor vor dem heiß ersehnten Kugelschreiber und beantwortet die letzte Frage…

BANE OF THE COSMIC FORGE

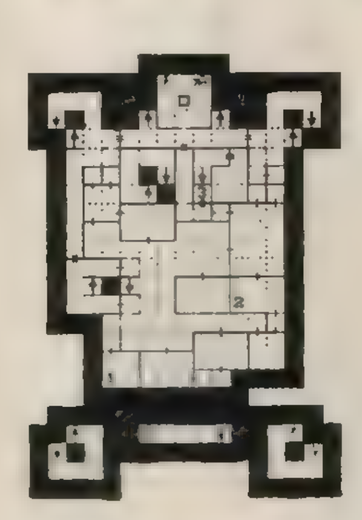
LEGENDE

- Mauerblock
- Mauer
- Durchgang
- Holztür (z.T. verschlossen)
- Gittertür (immer verschlossen)
- Handschalter
- Abgrund
- Brunnen
- mit Refreshing
- mit Healing
- mit Poison

SCHLOSS

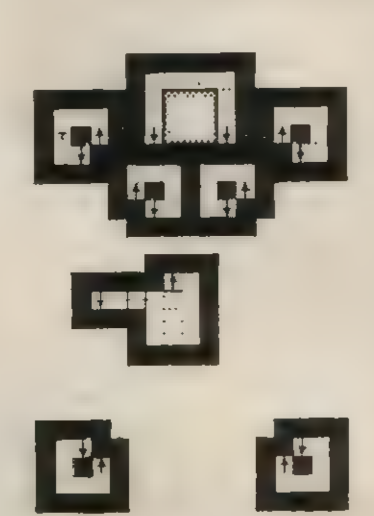
S: Schatz
1: Key of Ram
2: Riesenschlange

ERDGESCHOSS

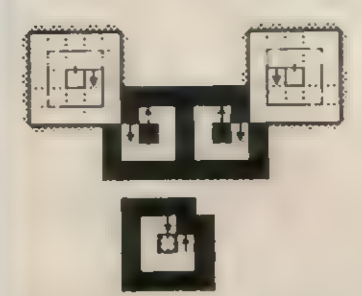


1: Keys of Spades
2: Kings Diary, Goldkey
3: Dagger of Ram
Goat's Mask

1.STOCK



2.STOCK



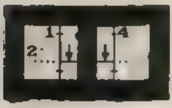




*: Frenchman Montes

3.STOCK

4.STOCK







5.STOCK

1: Zombie
2: Crome Keys und Items
3: Horn of Souls
4: Seil



1: Hellcat
2: Spire Key
3: Staff of Moons
4: Book of Ram
A: Ausgang zum Fluß Styx

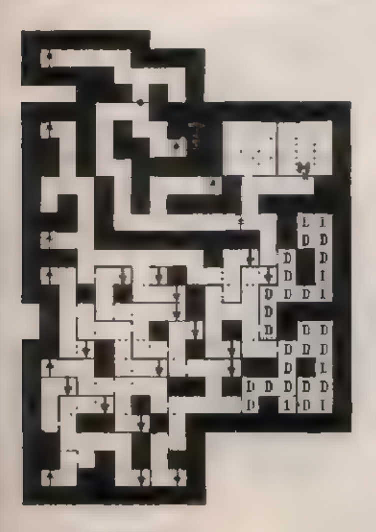
KELLER 2

1: Pirates Den
2: Verrotteter Käse
3: Leere Flasche
4: Pirates Hook
5: Snoopcherie
6: Miner's Pick
7: Decoder
8: Dungeon Key
9: Bell Key
H: Hydra Plant
*: Queequeg

KELLER 1

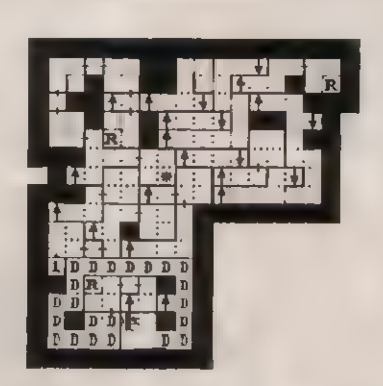
⁞I⁞	Mit Spellpoints	⁞D⁞	Dunkelfeld
↑	Treppe rauf	✱	NPC
↓	Treppe runter	⁞T⁞	Falle
⁞□⁞	Falltür (kann verschlossen/ geöffnet werden)	⁞ ⁞	Geheimwand/Scheinabgrund (z.B. durch graben, Schalter..)
⁞◇⁞	Bodenschalter	▨	Wasser

MINEN



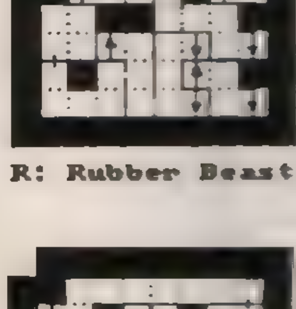
M: Mystaphaphas
1: Key of Minor

LEVEL1



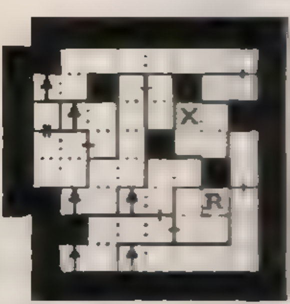
R: Rubber Beast
1: Miners Chisel
✱: Smitty

LEVEL2



LEVEL3

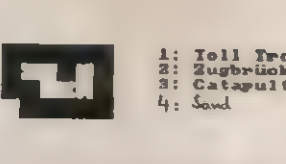
R: Rubber Beast



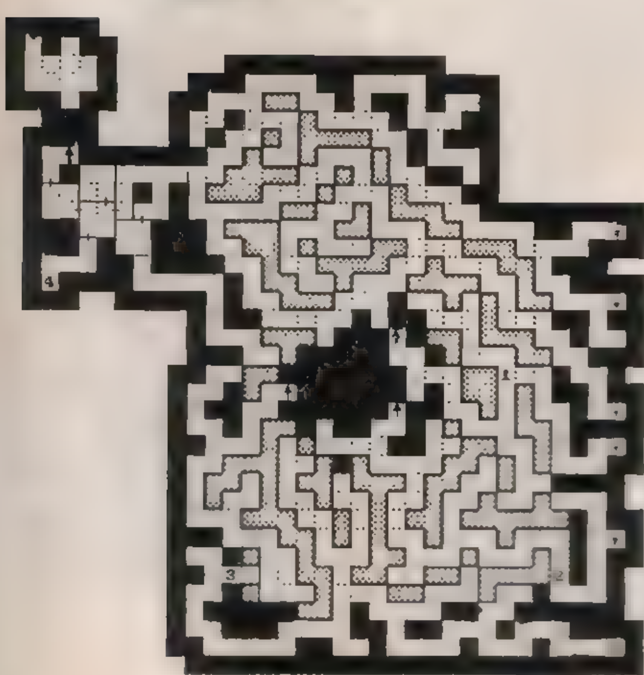
X: Xorphitus
R: Rubber Beast

LEVEL4

GIANT MOUNTAIN

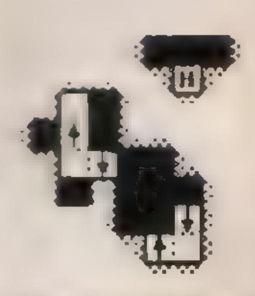


1: Toll Troll
2: Zugbrücke
3: Catapult
4: Sand





LEVEL1



H: Heavy Bolders

LEVEL2



G: Gryn Twyns
P: Piratenschatz

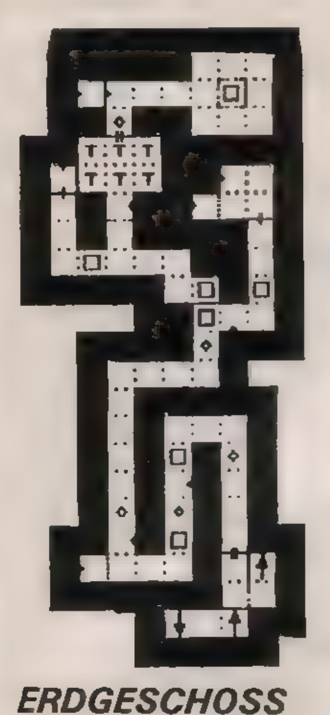
LEVEL3



G: Guardian of the Rock

LEVEL4

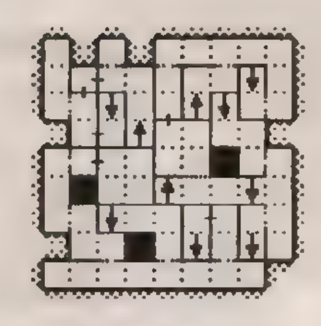
AMAZING TOWER



ERDGESCHOSS

M: Monster
-> Gloop Splooh
1: Lederbeutel
2: Teleporternisohen

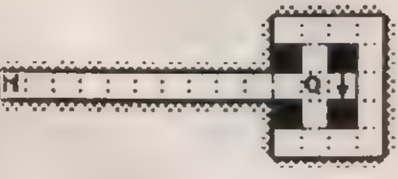
1.STOCK





2.STOCK

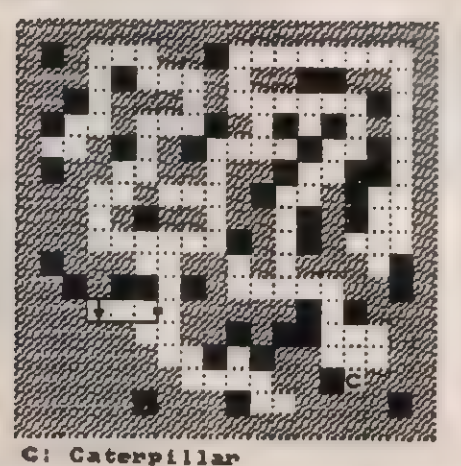
3.STOCK



4.STOCK

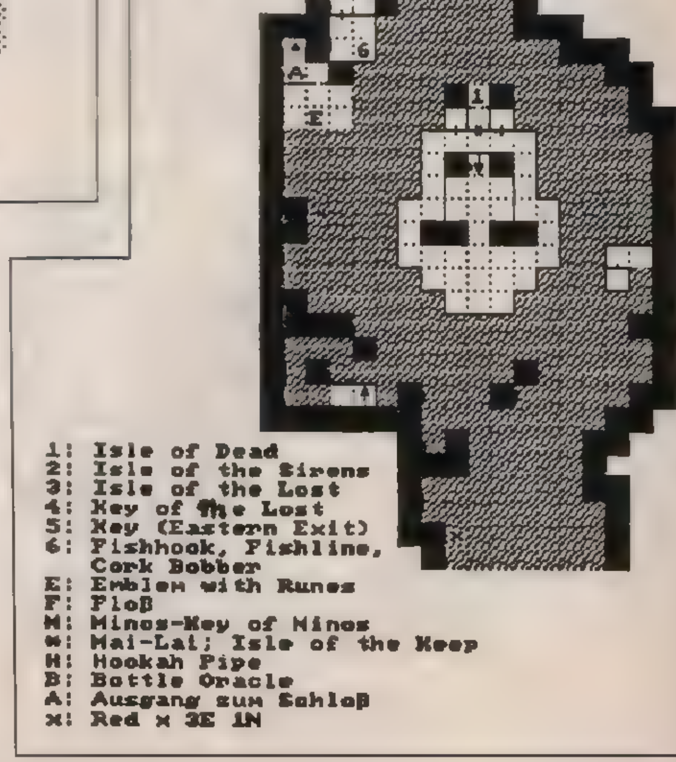
Q: Amazulu Queen, Kuwali Kubona
M: Mau Mu Mu

SUMPF



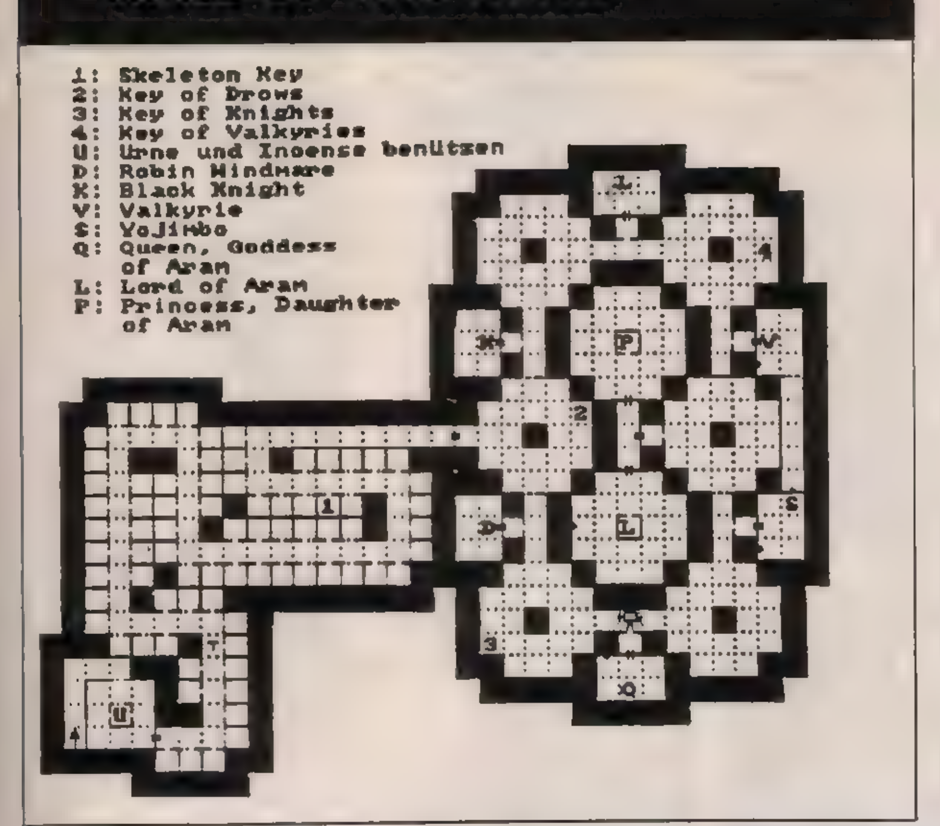
C: Caterpillar

UNDERGROUND RIVER

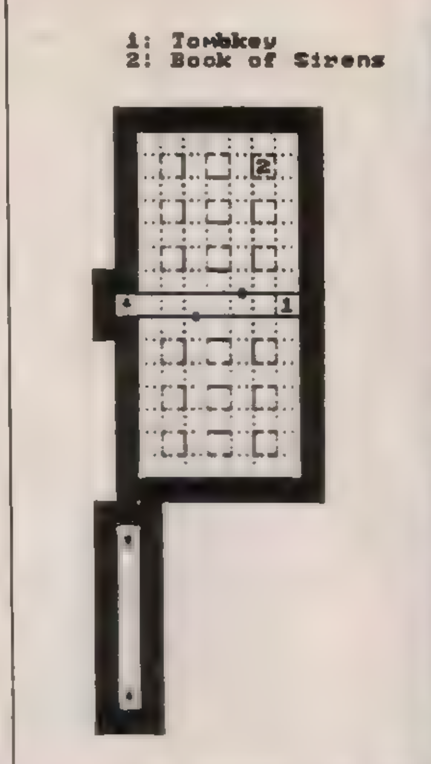


1: Isle of Dead
2: Isle of the Sirens
3: Isle of the Lost
4: Key of the Lost
5: Key (Eastern Exit)
6: Fishhook, Fishline, Cork Bobber
E: Emblem with Runes
F: Floß
M: Minos-Key of Minos
*: Mai-Lai; Isle of the Keep
H: Hookah Pipe
B: Bottle Oracle
A: Ausgang zum Schloß
x: Red x 3E 1N

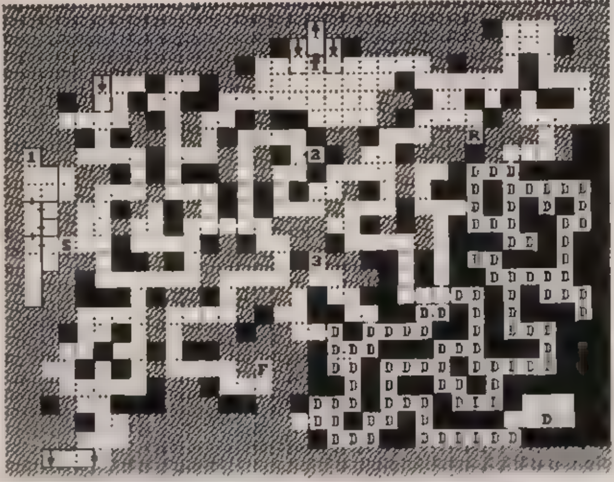
HALL OF THE DEAD



MAUSOLEUM



EINGANG ZUM TEMPEL



S: Schiffswrack
T: Temple of Ram
P: Queen of Fearies
R: Rock of Truth
D: Delphi
1: Holy Stakes of Wood
2: Toter Mönch
3: Tinkerbell

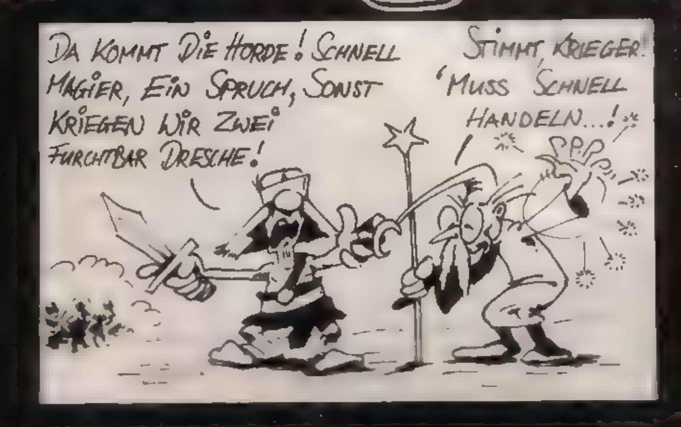
PRISON

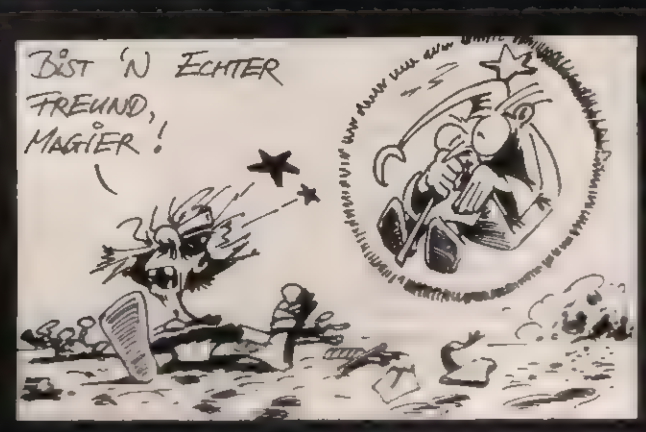


TEMPLE OF RAM

X: Xorphitus + Greater Demons
T: Teleporter
4: Key of Finalty

krieger





TIPS UND TRICKS

Alternate Reality:

Fast alle Einwohner der Stadt tragen viel Geld mit sich herum. Bei einigen lassen sich auch Waffen, Rüstungen und Diamanten finden. Zu Anfang nimmt man sich lieber leichtere Gegner vor. Bringt jedoch keinen Bettler um, der hat sowieso nix, was Ihr gebrauchen könntet. Übrigens, mit dem „Magic Longsword" könnt Ihr alle Gegner killen. Hat man auf diese Art genügend Kohle zusammen, sollte man sich bessere Klamotten leisten und in den Tavernen einige Runden ausgeben. Waffen kaufen ist meist Geldverschwendung, da man den Gegnern oft bessere und manchmal sogar magische Waffen abnehmen kann. Sucht auf jeden Fall die einzelnen Gilden auf. Wenn man bei ihnen das erste mal vorbeischaut, werden diverse Charakterwerte erhoht.

Im Dungeon lauten die richtigen Antworten auf die vier Fragen des „Gargoyle" folgendermaßen:

1.Antwort: SHIPWRECK
2.Antwort: ORACLE
3.Antwort: BLOODSTONE
4.Antwort: SHINGOR

Das Oracle gibt für ein paar Goldstücke recht nützliche Hinweise. Um seine wertvollen Gegenstände vor den Klauen des Devorers zu retten, sollte man folgende Ratschläge beherzigen: Alle Items, die irgendwie verbraucht werden können, so schnell wie möglich aufbrauchen. Überschüsse an Gold, Silber oder Essen in der Gilde deponieren. Unnütze Sachen einfach wegwerfen. Unbedingt Troll Ring Half, Reforged Ring, Goblin Ring Half, PAC Card, Mirrored Shield und alle drei Staff Piece behalten. Schlechte Waffen und Rüstungen beim Schmied verkaufen.

Antares:

Als erstes sollte man mal bei Kirk Hamet vorbeischauen (ist im kleinen Feld westlich der Fähre zu finden). Er schickt uns zu Marek Dvoran, der im südöstlichen Teil von Lauree wohnt. Nebenbei lohnt auch ein kleiner Besuch bei Janine, die eine recht traurige Geschichte auf Lager hat. Marek hat ein nützliches Buch für uns, welches bei der Übersetzung der Worte Kevins (Nordwest, kleines Feld) überaus nutzlich ist. Das übersetzte Sätzchen „Tote lachen nicht" (welch' weise Feststellung...) erzählt man sodann Kevin, der daraufhin den Schlussel zum Erian-Keller rausrückt. Bevor Ihr Euch jedoch in die Tiefen des Kellers wagt, deckt Euch mit genügend Proviant, Pflastern und Stablampen ein. Da die Durchwanderung des Dungeons nun wirklich kein Spaziergang ist, sollte die Abenteurergruppe durchschnittlich Erfahrungslevel zwei besitzen und auch nicht gerade an Waffenmangel leiden. Nach überstandener Kellerbesichtigung geht's weiter in Nomiris. Dort versorgt man sich mit Lebensmittel und sonstigem Krempel und betritt die Sakral. Im Bahnhof benutzt man den Code KOMC40, um andere Städte zu besuchen. Im untersten Level der Sakral stellt einem die Projektion drei Fragen:

1.Antwort: „Lauree"
2.Antwort: „Tachyonen"

Die dritte Antwort ist ziemlich schwer! Die Frage lautet: „Worum dreht sich alles auf Kyrion". Zum Schluß noch ein paar Tips: In der Sakral sollte man die Equipe mal zu Wort kommen lassen. Der Tokero ist eine hervorragende Waffe. Kreuzring und Marmornuddha steigern das Selbstbewußtsein.

Bard's Tale:

Allgemein gilt: Wer gut trainierte Charaktere aus früheren Bard's Tale Abenteuern zur Verfügung hat, sollte diese unbedingt übernehmen! Dadurch wird so manch schwere Schlacht zum reinsten Kinderspiel. Ein Destiny Knight aus BT II mit ca.

600 Hitpoints erleichtert z.B. das Monstermetzeln in Dragon Wars ungemein.

Bard's Tale I: Ein alter, aber dennoch guter Trick, um Gold zu vermehren, kommt von Hakan Yilmaztürk. Man gibt alles Gold der Party an ein Gruppenmitglied und speichert ab. Anschließend erneut laden und alles Gold an einen anderen Charakter der Party übergeben; nun wieder speichern. Das Spielchen solange treiben, bis jeder Partycharacter an der Reihe war. Jetzt nicht mehr saven, sondern auf Exit gehen. Wenn nun aufs neue geladen wird, besitzt jeder Charakter soviel Gold, wie zuvor die gesamte Gruppe. Wer noch nicht genug hat, kann das Ganze ja wiederholen.

Bard's Tale III: Da wir ja schon im Amiga Joker so einiges an Anfänger-Tips verraten haben, starten wir hier gleich mal mit dem ersten Dungeon. Sein Eingang liegt im Tempel of the Mad God in Skara Brae. Der Priester am Eingang will das Wort TARJAN hören. Wer ein wenig Spaß haben will, sollte dem Tempelwachter HAMBURGER anstatt TARJAN sagen. Dem guten Priester im Dungeon sagt man CHAOS, woraufhin dieser uns nach Unterbrae bringt. Dort müssen die folgenden richtigen Antworten gegeben werden, um in die Lower Level zu gelangen:

1 Antwort: SWORD
2.Antwort: SHADOW

Nun muß Brilhasti höchstpersönlich abgemurkst werden, was allerdings nicht allzu schwer ist. Von Vorteil ist hierbei natürlich ein schon trainierter Charakter aus BT II; wer so etwas zur Hand hat, sollte nicht lange zögern. In Arboria schnappt man sich eine Eichel vom Acorn Tree und sucht als nächstes die Hütte des Fischers (am See). Bietet ihm ein anständiges Honorar, und er lernt Eurem stärksten Magier den Spruch GILL. Mit Hilfe des Gill Spells wandert man unterhalb des Sees zum Schloß. Dort zum Spring of Life, wo man in eine Feldflasche mind. zwei Schluck Wasser einfüllt. Zurück auf dem gleichen Weg, und weiter geht's mit dem Valarians Tower. Im dritten Level stößt unsere Crew auf eine riesige Scheibe. Lege die Eichel in das Loch der Scheibe und begieße sie mit dem Wasser des Lebens (aus dem Spring of Life). Durch den offenen Durchgang betritt man sodann Tsojanth Garnoth. Töte Tsojanth, nimm sein Herz und seinen Kopf und begib Dich zurück in die Stadt. Die abgeschlagene Rübe zeigt man stolz dem König und erhält so den Access zur Sacred Grove. Hier sucht man Valarians Grabstatte, geht hinein und legt das Herz in die BOWL IN VALARIANS CHEST. Ein Schluck Wasser des Lebens dazu, und schon lauft die Pumpe wieder. Durch die offene Tur im Osten weiter bis zu Bogen und Pfeilen des Valarian. Mit diesen Sachen zurück zum alten Geezer am Review Board... Ewiger Dank an Holgi aus Marburg

Dragon Wars: Im Südwesten der Magan Underworld findet man in einer Kiste zwischen den Feuern das Schwert „Schlitzer", welches seinem Namen alle Ehre macht. Im Nordosten steht Irkallas Haus. Wer einige zusätzliche Skill-Points gebrauchen kann, sollte mal links neben dem Hauseingang zum Graben an die Grenze des Wassers gehen. Solltet Ihr noch zufallig ein Plätzchen für einen mächtigen Druiden in Eurer Party übrig haben, dann nix wie ab in den Tempel im Zauberwald. Bei der Statue Enkidus bläst man das Horn und läßt einen seiner Jungs (sollte mind. 23 Strength Punkte besitzen) mit dem Gott ringen. Dieser wird daraufhin zu einem Druiden, der mit ganz netten Zaubersprüchlein aufwarten kann.

Bloodwych:

Mit einer Party aus den Schwertschwingern Ulrich und Edward, den Magiern Murlock und Zothen sowie Mr. Flay, dem Dieb, liegt man sicher nicht verkehrt. Damit unsere Kerle nicht an Unterernährung und Ausrüstungsmangel leiden müssen, ist es ratsam, den nicht mitgenommenen Helden alle Wertgegenstände und Freßpakete abzuknöpfen. Dazu die Burschen kurz in die Party aufnehmen, ausplündern und mit „Dismiss" wieder loswerden. Später können die nicht benötigten Ausrüstungsgegenstände an Ladenbesitzer oder ähnliches Gesockse verschachert werden. Höhere Preise erziehlt man dabei durch Belabern des Käufers. Natürlich sollten Schlüssel, Ringe, Tränke und Zauberstäbe behalten werden. Um Magie Punkte zu sparen, laßt Eure Zauberer möglichst mit den Ringen hexen. Jeder Ring besitzt eine bestimmte Farbe. In der entsprechenden Farbgruppe der Spells, kann einige Male fast ohne Spell-Point-Verbrauch gezaubert werden. Ist ein Ring mal „leer", so kann er mittels „Recharge"-Zauber wieder zu alter Kraft gebracht werden. Wer Schwierigkeiten mit der Wirkung der einzelnen Zaubergesöffe hat, dem kann geholfen werden:

„Serpent Slime" frischt Hitpoints auf.
„Dragon Ale" wirkt vitalisierend.
„Moon Elexier" verhilft zu neuen Spell-Points.
„Brimstone Broth" gibt Vitalität und Hitpoints.

Außerdem lohnt es sich, den Spruch „Alchemy" möglichst schnell zu lernen. Damit lassen sich nämlich überflüssige Items vergolden, um damit der Elfe auch die teuersten Zaubersprüche abzukaufen.

Captive:

Ziel des Spiels ist die Eroberung der Spacestation. Zuvor müssen jedoch neun Energiestationen auf den jeweils grün blinkenden Sternen (siehe Sternenkarte) dran glauben. Die Energiestationen werden zerstört, indem man Dynamit (Explosives) zwischen die Generatoren wirft. Danach schleunigst abhauen (Planetenprobe nicht vergessen), da die Explosion zeitgesteuert erfolgt. In den Labyrinthen existieren viele Illusionswände, die leicht zu bewältigen sind: Man stellt sich davor, klickt mit der rechten Maustaste den Vorwärtsbewegungspfeil an, und Sesam öffne dich! Schleusen mit vier dreieckigen Schaltern offnen sich nur mit der richtigen Code-Kombination. Sonderfall: Die Eingangsschleuse entriegelt automatisch nach Erreichen des Spielziels, nämlich der Zerstörung der Energiestation und der Mitnahme der Planetenprobe. Diese Probe wird anschließend im Weltall aus dem Schwan geworfen. Erst dann blinkt der neue Zielplanet. Nur durch geschicktes Verteilen der Erfahrungspunkte auf die entsprechenden Talente werden die Droiden lernen, höhere Waffengattungen zu gebrauchen. Bei den Handfeuerwaffen möglichst schnell Stufe 23 bis 24 erreichen. Somit kann aus der Hüfte mit der Magnum Super und in Kopfhöhe mit dem Hunter Super gegen die anfangs so gefürchteten Flugfeinde gefightet werden. Im Kampf hat sich die legendäre Dungeon Master-Technik (umlaufen und zuschlagen) bestens bewährt. Nach jedem größeren Gemetzel sollte man die Droiden durchchecken und evtl. Körperteile untereinander austauschen, um die größtmögliche Einsatzfähigkeit bis zum nächsten Shop zu garantieren. Solche Verkaufsstellen gibt es in jedem Labyrinth. Hier lassen sich defekte Roboterteile reparieren und wichtige optische Geräte in die Droidengehirne einpflanzen. Besonders brauchbar sind Infrarot, Mapper und Radar. Übrigens, auch das zur Sprengung benötigte Dynamit muß dort eingekauft werden. Je nachdem welcher optische Firlefanz gerade eingeschaltet ist, verbrauchen unsere Blechbuchsen mehr oder weniger Energie. Als

Energietankstellen eignen sich die ab und zu in den Wänden auf Fußhöhe eingelassenen Steckdosen. Und so wird getankt: Die Cursorhand in die Steckdose, Mausklick links, rechter Mausklick (oder F1 F4) auf den energieschwachen Stahlkumpel, linker Mausklick auf sein Herzstück (CHEST) und volllaufen lassen! Außerdem stößt man in den Labyrinthen an vielen Stellen auf Computer, die zur Eingabe bestimmter Paßwörter auffordern. Diese stehen auf den Clipboards, die man ebenfalls in den Dungeons findet.

Crystals of Arborea:

Bei Rollenspielen zwar relativ selten zu finden, aber ab und zu doch vorhanden - ein ultimativer Cheat! Vielleicht ein weiterer Grund, das Game in der Grauzone anzusiedeln...

Im AJ 9/91 ist der Cheat ja eigentlich schon beschrieben, da jedoch Chris und Marc aus Dorsten noch weitere Features herausgefunden haben, werden wir die Sache hier nochmals verbraten: Man stellt sich auf normale Weise eine Abenteurer Gruppe zusammen und wählt anschließend im Charakterbildschirm Jerel an. In seinem Menü klickt man nun auf die Flasche links unten und drückt gleichzeitig CTRL und V. Dadurch steigen die Charakterwerte unserer Truppe auf 99, der Magier besitzt alle Zaubersprüche, man ist mit Nachtsicht und 20 Teleports ausgerüstet. Drückt man statt dessen die Tasten CTRL und G, so hat man plötzlich alle Diamanten und muß nur noch die Türme suchen, um das Spiel zu lösen. CTRL und M fegt hingegen alle Gegner von der Insel...

Dark Heart of Uukrul:

Eure Antworten auf die anfänglichen Fragen legen die Charakterwerte der Gruppenmitglieder fest. Magier sollten möglichst intelligent antworten, Kämpfer wiederum nicht allzu blutrünstig. Priester dürfen durchaus ihren Glauben dabei zeigen. In Schlachten ist es ratsam, die Magiepunkte nicht unnötig zu verschwenden, denn viele Punktchen vermehren sich auch schneller. In regelmäßigen Abständen mal im Tempel vorbeischauen. Ringe gibt's dort nämlich auch ohne Levelerhöhung. Betritt unsere Gruppe eine Zuflucht zum ersten Mal, wird sie automatisch geheilt. Also auch hier nicht verschwenderisch mit Magiepunkten umgehen, wenn eine neue Zuflucht in der Nähe ist. Bei jeder Levelerhöhung eines unserer Jungs gilt übrigens das Gleiche. Zur absoluten Nerven Zerreißprobe kann das Öffnen mancher Geheimtüren ausarten. Vier bis fünfmaliges Suchen nach einem Mechanismus oder Anwenden von „Hoyamoq" ist dabei völlig normal. Einige Türen reagieren hingegen nur auf „Altus" Man sollte daher auf die Kommentare des Spiels achten; sie geben oft wichtige Hinweise. Bei Betreten eines neuen Abschnitts des Spiels nehmt sicherheitshalber einen großen Essens-Vorrat mit. Wer weiß, wann es wieder was zu futtern gibt! Zu Beginn Eurer Heldentaten solltet Ihr mal im Süden der Mosaikhalle vorbeischauen. Die dort hausenden Gegner sind nicht sonderlich schwer zu bewältigen, tragen jedoch erheblich zur Füllung unseres Geldbeutels bei. Weit östlich von Urlasar befinden sich dann die ersten Läden und Heiler, wo man die sauer verdiente Knete wieder ausgeben kann.

Drakkhen:

Erfahrungspunkte in Hülle und Fülle – der Traum jedes Rollenspielers. So wird's gemacht: Das Schloß von Prince Haaggkhen betreten, vorbei an den Fledermäusen und der ersten Feuerstelle, weiter bis zur zweiten Feuerstelle. Vor dieser ist ein Schalter im Boden, der zwei oder drei Räume weiter eine Türe öffnet, wenn man auf ihn tritt. Die Tür führt zu einer Water Fontaine. Schaut man in den Wasserstrahl, wird man in einen Raum voll Wasser und einem endlosen Vorrat an Wassermonstern teleportiert. Wir nehmen nun also einen Charakter, legen ihm die beste Rüstung und Waffe an, stellen den Helden (oder Heldin) auf „auto kill" und lassen ihn gegen die Wasserviecher kämpfen. Jetzt kann man gemütlich einen Kaffee trinken oder 'ne Runde knacken, während unser Monsterkiller Zillionen Bestien den Hals umdreht. Wer das mit jedem Partymitglied durchführt, dürfte mit dem „Giant Dragon" keine Probleme mehr haben.

Dungeon Master:

Der Abenteurer Halk ist kein Magie-Depp, wie Ihr vielleicht glaubt. Gebt ihm ein paar magische Objekte, und er wird soviele Magie-Punkte dazubekommen, daß er den Spruch LO beherrscht. Hat er diesen Spruch mal angewendet, werden sich seine magischen Kräfte gut weiterentwickeln.

Alle möglichen Zaubersprüche:
YA BRO ROS: magische Fußspuren
VI BRO: heilt Vergiftungen
DES IR SAR: Dunkelheit
FUL BRO NETA: Schild gegen Feuerbälle
OH KATH RA: Feuerpfeil
ZO: öffnet Türen
YA: mehr Stamina
VI: mehr Health
FUL: magisches Licht
OH EW SAR: Unsichtbarkeit
OH BRO ROS: mehr Dexterity
OH IR RA: magische Fackel
OH VEN: Giftwolke
OH EW RA: durch Tunnel hindurchsehen
YA BRO NETA: mehr Vitality
YA BRO DAIN: mehr Wisdom
YA IR: magisches Schutzschild
YA BRO: magischer Schild
FUL BRO KU: mehr Strength
FUL IR: Feuerball
FUL BRO NETA: Feuerschild
ZO BRO RA: mehr Mana
ZO VEN: Giftflasche
ZO KATH RA: strahlendes, leichtes Objekt
DES VEN: Giftzauberspruch
DES IR SAR: erzeugt Dunkelheit
DES EW: schwächt untote Kreaturen

Faery Tale Adventure:

Findet die grüne Schildkröte, springt auf ihren Rücken und schlagt zu. Was der Schmarrn soll? Beobachtet mal Eure „Bravery Points", sie werden schnell in die Höhe klettern. Außerdem laßt sich das gutmütige Tierchen hervorragend durch die Gegend schieben. Da es auch durch Lava schwimmen kann, eignet es sich ausgezeichnet, um in die „black citadel" im Süden zu gelangen.

Auf der Crystal Castle Island drückt man den rechten Mausknopf, während man mit der Zauberin spricht. „Luck" wird daraufhin auf 65 ansteigen. Wählt ruhig öfters die Option „ASK" bei der Zauberfettel an. Für das Fort existiert ein geheimer Eingang. Er befindet sich links neben der Tür. Ein bißchen suchen werdet Ihr schon müssen.

Sollte man mal zuwenig Schlüssel für alle Türen eines Dungeons oder Caves haben, so speichert man seine Position am Anfang des Dungeons und betritt ihn erst dann. Gehen einem nun die Schlüssel aus, restored man einfach die alte Position, und siehe da, alle Türen sind offen, und alle Schlüssel sind [illegible] der da.

Fate – Gates of Dawn:

In einem Stadtteil von Larvin [illegible] östlich [illegible] geons [illegible] Nymphe, die [illegible] lebt und in die Party [illegible] werden [illegible] Kind [illegible] [illegible] gebracht [illegible] [illegible] Von dort [illegible] Geheimgang [illegible] Am nördlichen [illegible] der Palast einer Ge- [illegible] Sie sind die einzigen, die Hit-Points erhöhen können. Auf einer Insel im Südosten der Stadt Larvin (wieder nur über die Unterwelt Larvins zu erreichen) lebt ein Druide namens Mulradin, der uns erzählt, wie wir den bösen Zauberer Miras Athran beseitigen können. In der Wildnis trifft man ab und zu auf kleine grüne Zwerge. Sie sind mehr oder weniger die „Sparschweine" des Spiels. Wer Geld braucht, sollte ruhig einige abschlachten...

Hard Nova:

Im Mastassini-System düst man zum Planeten Hoolbrook, geht auf „Orbit this World" und drückt auf den roten Punkt. Dann dockt man an der Bodenstation an, eilt zum Store (mit S gekennzeichnet) und kauft wie wild alles, bis man absolut pleite ist. Anschließend verkauft Ihr die gesamte Ware wieder, was Euren Kontostand auf runde 32000 bringen müßte. Die Sache ist natürlich beliebig oft wiederholbar! Na dann Good Bye – guten Einkauf...

Keef the Thief:

Als Dieb sollte man freilich rege von seinen Fähigkeiten Gebrauch machen. Also klaut, was das Zeug hält! Nur so kommt man an das nötige Vermögen heran, welches zum Kauf einer anständigen Ausrüstung [illegible] ist. Übrigens, die Heiler der Stadt zahlen für Diebesgut am besten. Man sollte sich auch [illegible] Distanzwaffe zulegen (kaufen oder mopsen), um den [illegible] im Norden zu killen. [illegible] Palast läßt Euch die [illegible] wenn Ihr sie mit den [illegible] of Mem" beschenkt. [illegible] Euch dort in Ruhe um: neben [illegible] findet man viele [illegible] Dem Priester im [illegible] der „Shard of Mem" und erhält dafür am Eingang [illegible] -Maze eine Schat[illegible]. Im Maze findet man den „Artifact of Mem". In den Black [illegible] befindet sich [illegible] „Koran". Das „Phönix Egg" liegt im Südwesten am Edge of the World. Habt Ihr [illegible] die „Scroll of Force", so [illegible] gleich mal zum Wasser- [illegible]. Dort erfüllt Ihr den Wunsch der [illegible] (Ring) und dürft so die „Chambers of Love" betreten...

Legend of Faerghail:

Mit diesem kleinen Trick von Simon Junker und Thomas Steinbicker laßt sich eine nahezu unschlagbare Party entwickeln! Man saved seinen Spielstand, verkauft anschließend alle Gegenstände, rekrutiert aus dem Wirtshaus ungenutzte Charaktere und verteilt auf sie die Knete. Dann entläßt man die Burschen wieder, lädt seinen alten Spielstand und kann im Wirtshaus die verteilte Kohle von den Ehemals-Mitgliedern wieder einsacken. Dies wiederholt man so oft, bis genügend Gold für nützliche Gegenstände (z.B. Erfahrungstränke) vorhanden ist. Das obige Spielchen treibt man nun auch (beliebig oft) mit den eingekauften Dingen, trinkt die Erfahrungstränke und findet sich schwuppdiwupp im Rank 40 (!) wieder.

Aus verbraucht mach' neu – Florian Torunsky weiß, wie's geht. Zauberstäbe (z.B. Stab des Heilers), die nur noch wenige Magie-Prozente aufweisen, können leicht „aufgetankt" werden. Einfach den betreffenden Stab einem ansässigen Händler verkaufen und sofort zurückkaufen. Das stark lädierte Wundersteckerl

besitzt nun, oh Wunder, wieder volle 100 Magie-Punktchen.

Megatraveller 1:

Um das nötige Kleingeld für das Sprung-2 Triebwerk und gute Programme zusammenzukriegen, sollte man entweder eine Weile Pirat im Efate-System spielen oder folgende Handelstour fliegen, bis die Kohle dicke reicht. Auf Efate besorgt man sich ca. 20 Einheiten Wasser, leiht sich dann ein Grav-Fahrzeug aus und düst in die nordwestliche Grav-Stadt. Dort kauft man Tg-12 und Tpg-12 Laserwaffen samt ausreichender Munition. Nach Rückgabe des Fahrzeugs eilt man zum Raumhafen, kauft die Programme Navigation, Manöver und Sprung-1, hüpft in sein Raumschiff, lädt und startet die Programme. Danach ein Sprung ins Louzy-System, auf gleichnamigen Planeten landen und das Wasser verkaufen. Nach kurzem Tankstellen-Stop geht's weiter nach Ilantir. Hier antwortet man bei der Waffenkontrolle einfach mit „Nein" und sucht den Waffenladen auf, um all die schönen Knarren wieder zu verkaufen. Nach einigen solchen Flügen dürfte man ca. 5-6 Millionen auf der hohen Kante haben und kann so alles vom Sprung-2 bis zum besten Schiffscomputer kaufen

Might & Magic II:

Bei der Zusammenstellung einer Party sollte man böse Charaktere bevorzugen, denn im Verlauf des Spieles finden sich vorwiegend evil items. Trotzdem gehört in jede brauchbare Party auch ein guter und ein neutraler Mitstreiter. Auf jeden Fall sollte ein weibliches Wesen mit von der Partie sein, denn einer der Dungeons läßt sich nur mit Frau betreten. Middlegate ist die Stadt mit den niedrigsten Preisen, außerdem die einzige, die einen Laden besitzt, in dem schlechte Zusatz-Skills der Gruppe gelöscht werden können. Wer durch Monsterabschlachten genügend Klimpergeld zusammengekratzt hat, sollte sich im Nordwesten der Stadt mit Skills eindecken. Zu empfehlen sind Cartographer, Mountaineer (müssen mindestens zwei Charaktere lernen) und Pathfinder. Übrigens, beim Wizard Nordon erhält man den ersten Auftrag…

7,5 Mio. Exp-Points, 20.000 Goldmünzen und Waffen mit +35! Klingt gut, nicht? Wollt Ihr auch haben – null Problemo: Voraussetzung ist allerdings einer, oder besser mehrere Sorcerer mit mind. Level 8 Spells und die Beherrschung des Klerikerspruchs „Moon-Ray". Habt Ihr? Dann kann's ja losgehen: Man wandert nach D2 (Queens Garden) und mampft die magischen Früchte bei 1,7 und 1,12. Mit dem Spell „Fly" fliegt man nach B2 und läuft dort zum Punkt 1,9 ohne zu rasten. Hier erwarten Euch drei „Cuisinarts". Vorsicht, die Viecher schlagen mit 2000 (!) Hit-Points zu. Mit dem Spruch „Moon-Ray" stacheln wir unsere Mannschaft immer wieder an weiterzukämpfen; die Sorcerers zaubern „Implosion". Habt Ihr's endlich geschafft, die Biester niederzumetzeln, warten massenweise Experience-Punkte und feine Items auf Euch.

SSI:

Dieser Trick von Tim Siebert ist eigentlich auf fast alle SSI-Games anwendbar: Stellt Euch eine brauchbare Party zusammen, laßt aber dabei einen Platz frei. Dorthin rekrutiert Ihr einen beliebigen Charakter und verteilt seine gesamte Ausrüstung auf den Rest der Gruppe. Anschließend löscht man den Charakter wieder, erschafft einen neuen, rekrutiert ihn, verteilt seinen Krempel usw. Wenn unsere Abenteurer absolut nichts mehr schleppen können, erstellt man das letzte Party-Mitglied und kann die so gewonnenen Gegenstände im Spiel teuer verkaufen.

Buck Rogers: Eine schlagkräftige Party besteht aus einem Tinker Engineer, zwei Terran Medics, einem Desert Runner Warrior, einem Desert Runner Rocket Jock sowie einem Martian Rouge. Im Kampf hat sich neben dem Rocket Launcher und dem Plasma Thrower die Rocket Rifle bewährt. Als Nahkampf-Waffe sollte man ein Mono Sword benutzen. Die Large Security Robots sind die gefährlichsten Gegner im Game, da sie ebenfalls mit Rocket Launcher ausgerüstet sind und gegen Rocket Rifles immun sind. Sie bearbeitet man am besten mit dem Plasma Thrower oder dem Rocket Launcher, bis sie nur mehr wenige Hit-Points besitzen. Dann knackt man die Robbis entweder im Nahkampf oder mit der Heat Gun.

Champions of Krynn: Wer schnell höhere Experience-Level erreichen will, sollte mal folgenden Trick versuchen: Sobald einer Eurer Magier „Fireball" oder „Lightning Bolt" beherrscht, macht Euch auf den Weg in die Stadt Kernen. In dem folgenden Kampf gegen ca. 20 rote Drachen und 30 Draconians richtet man den Mauszeiger ständig auf das Move-Icon und hämmert dabei wir verrückt auf die linke Maustaste (oder RETURN). Dadurch werden im Kampf die Züge der Feinde einfach übersprungen, und nur unsere Jungs kommen an die Reihe. So sollte es ein Leichtes sein, unter den Wächtern ein wahres Gemetzel anzurichten. Nach der Schlacht winkt Euch eine fette Belohnung in Form von 12000 (!) Erfahrungspunkten sowie 60 Gems. Vor der nun anrückenden Wache fliehen wir jedoch vorsichtshalber und kehren zum Outpost zurück. Dort läßt man sich in den nächsten Erfahrungslevel befördern. Übrigens, die Sache kann beliebig oft wiederholt werden! Heißen Dank an Michael Dönhoff

Pool of Radiance: Um Gegenstände oder Geld zu verdoppeln, eignet sich der Schummeltrick von Thorsten Schmidt. Einen Charakter „Spezial" erstellen und den Spielstand abspeichern. Die zu verdoppelnden Items unserem „Spezial" vermachen und ihn aus der Party entlassen. Anschließend lädt man den alten Spielstand wieder und raubt nun Mr. Spezial aus. So erreicht man einen AC von bis zu 9 (!). Vermehrt man auf diese Weise das „Manual of Bodily Health" und benutzt es nach der Data-Card für alle Charaktere gleichzeitig, so steigert sich die Konstitution um einen Punkt; beim Erreichen des nächsten Levels gibt's außerdem mehr Hitpoints. Die Sache funktioniert übrigens auch bei anderen SSI's.

Starflight II:

Zu Beginn sollte man sich um eine ausreichende Schiffsausrüstung und die Ausbildung der Mannschaft kümmern. Da dazu mal wieder Unmengen an Geld nötig sind, empfiehlt sich folgendes Vorgehen. Zunächst verscherbelt man das Jump Pod und [illegible] Besatzung ausschließlich bestehend aus Velox, sowie einem Human Doctor, zusammen. Der Navigator [illegible] 250 trainiert, der Doc [illegible] Skill von 2[illegible] Science Officer auf Level [illegible] gebracht und ein weiteres Crew-Mitglied auf dem Sektor Medizin oder Navigation ausgebildet. Dann erfolgt der Start über den 33/70 Flux. Am Ende der Fluxes erwartet uns ein Cluster, der mit etwas Geschick leicht durchschippert werden kann. Weiter geht's zum Nebel bei 101/85, in dem ein von Spemin eroberter Planet versteckt ist. Bei Landeposition 49S/24E befindet sich im dortigen Relikt eine Mineral Drone (mit F2 zu aktivieren). Diese nehmen wir mit und verduften auch schon wieder. Von nun an sollte man bei jeder Landung auf einem Planeten von der Drone Mineralien sammeln lassen (bringt Kohle). Jetzt Kurs auf 105/75 nehmen; den 7. und 8. Planet empfehlen wir zur Kolonialisierung, was uns am Starport jeweils 35.000 Mäuse einbringt. Weitere Kolonial-Empfehlungen geben wir nach Kontrolle der Colonisation requirements durch unseren Science Officer zu den Planeten 1-56/33, 3-107/64, 5-132/6 und 31-33/7. Nach Rückkehr zum Starport kann man sich nun mit den ausgezahlten Prämien einigermaßen gut ausrüsten. Das Wichtigste ist hierbei ein Level 5 Antrieb, ein Lifeformshield und der Ausbau auf 16 Cargo Pods. Zusätzlich ist eine gute Panzerung anzuraten. Das übrige Geld steckt man in die Ausbildung seiner Leute…

Ultima:

Ultima I: Sucht als erstes die Schlösser auf, um von den dort hausenden Königen Eure Aufträge zu erhalten. Soll man für einen der noblen Herren ein ekelhaftes Wesen erledigen, so treibt sich dieses sicherlich in den Dungeons herum. Ist hingegen ein Gegenstand das Ziel Eurer Suche, solltet Ihr mal die „Türme" danach durchforsten. Übrigens werden hier außerdem die Charakter-Werte unserer Party erhöht (bei Rückkehr ins Schloß ebenfalls). Für jede erledigte Mission sackt Ihr einen der vier Gems ein. Ist man endlich im Besitz aller vier, wird es höchste Eisenbahn, den Titel „Space Age" zu erlangen. Dazu besorgt man sich in einem Transport-Shop ein Shuttle (nicht jeder Laden hat so'n Ding!), startet den Boliden mit „Board Ship", und ab geht's ins dunkle Weltall. Wer sich auf den abenteuerlichen Flug wagt, sollte zum einen viel Gold im Säckel haben (jedes Docken an Stationen kostet Kohle), zum anderen einen „Vacuum Suit" tragen (außer Ihr wollt in den Stationen unbedingt das Fliegen lernen…). So, nun müssen nur mehr zwanzig Aliens abgeballert werden (auf Shield und Treibstoff achten), und schon darf man sich Space Age nennen. Zurück auf Sosaria plättet man im „Castle of Olympus" Jester und evtl. einige seiner Wachen. Dann probiert man den Schlüssel an den einzelnen Zellen aus, bis die richtige gefunden ist, und befreit somit die Prinzessin. Zur Zeitmaschine begibt man sich erst, wenn man „Space Age" ist und den achten Erfahrungslevel erreicht hat. Diese befindet sich im „Sign Post". Nach Betreten der Maschine steht man vor Mondain, der gerade am „Evil Gem" herumpfuscht. Ihm geben wir eine ordentliche Tracht Prügel, woraufhin er als Fledermaus die Flucht ergreift. Wir hinterher, das Flattertier in ein Eck gedrängt, und weitergeprügelt, bis die Schrift „Mordain ist dead… or is he?" erscheint. Dann schlagen wir noch ein paarmal auf den zähen Klumpen, um ihn abzulenken, schnappen uns den Evil Gem und verduften…

Ultima II: Der Portier im California Hotel verbessert eine Charaktereigenschaft, wenn er 100 Goldstücke von uns erhält. Wer mit Raketen durch die Gegend fliegt, sollte immer auf eine ausreichende Menge Treibstoff achten. Für einen weiteren Flug verwendet man dieselbe Rakete. Für den Ring, der vor Energiebarrieren in Minax' Schloß schützt, muß man mindestens 500 Goldies lockermachen. Außerdem kann man nur einen Ring erwerben. Daher solltet Ihr Euch natürlich besonders vor Dieben in acht nehmen.

Ultima III: Eine durchaus schlagkräftige Truppe besteht aus zwei Kämpfern, einem Dieb und einem Kleriker. Auf einen Magier kann getrost verzichtet werden, da seine Sprüche in erster Linie dem Kampf dienen. Da ein Fighter dazu nicht einmal Spell-Points benötigt, vergeßt den Zauberer! Ein Besuch in der Stadt Dawn lohnt nur, wenn man sich mit besonders starken Rüstungen eindecken will. Alles übrige ist auch in anderen Orten zu bekommen. Wer ins Schloß von Exodus will, sollte sich vorher mit Exotics-Waffen und Rüstungen versorgen. Schatzkisten kann nicht nur ein Kleriker öffnen. Hat unser Dieb einmal einen Dexterity-Level von 60 erreicht, ist auch er bestens zum Kisten-Knacken geeignet (außerdem verbraucht der Gute dabei keine Magic-Points).

Ultima V: Das A und O ist die Konversation. Nur wer viel und geschickt fragt und antwortet, kann das Spiel letztendlich lösen. Schaut

Euch von Anfang an sehr gründlich in jedem Raum um. Viele gute Gegenstände sind versteckt und lassen sich nur durch ausgiebige Such-Touren entdecken. Nehmt nur Charaktere mit Magiekenntnissen mit auf die Reise. Ohne Zauber seid Ihr auf Britannia hoffnungslos verloren. In vielen Dungeons gibt es geheime Durchgänge, die durch Beschießen von Wänden oder Betreten bestimmter Positionen freigegeben werden. Kämpft in jeder Schlacht bis zum bitteren Ende – Flucht läßt nämlich die Tapferkeit sinken. Betretet die Underworld möglichst nicht durch den Strudel im großen See. Es ist zwar der schnellste Weg in den Untergrund, jedoch auch der sicherste, um sein Schiff zu verlieren. Außerdem platscht man so mitten in einen Dungeon hinein und muß sich erst zurechtfinden. Solltet Ihr im Gefängnis landen, sucht einfach nach Geheimtüren. Diese können mit Schlüsseln geöffnet werden. Habt Ihr nicht? Dann wartet, bis Jeremy vorbeikommt und welche verkauft. Wenn man mal kein Gold für den Schlüssel-Kauf besitzt, macht's auch nix – der gute Jeremy gibt ihn Euch gerne kostenlos. Wer für „Mandrake" und „Nightshade" kein Geld ausgeben will, findet Mandrake auf einem Giftfeld in der Bloody Plains und Nightshade an der dichtesten Waldstelle des Spiritwoods. Einem geschenkten Gaul schaut man nicht auf die Zahnprothese… aber wo bekommt man heute schon noch etwas umsonst? Geht mal zum Brunnen in Empath Abbey und gebt HORSES ein. Sollte Euch ein Dämon in Stonegate ein Rätsel aufgeben, dann antwortet mit „Well". Übrigens, mit dem Spell AN YLEM (Zutaten: Garlic und Blood Moss) lassen sich kleinere Gegenstände wegzaubern, und man verbraucht dabei nur einen einzigen, schlappen Magie-Punkt!

Ultima VI: Für die MS-DOS-Version existiert ein feiner Cheat-Mode: Man spricht lolo an und gibt danach dreimal SPAM und einmal HUMBUG ein. Als Lohn für die Mühe können wir uns nun alle Items frei aussuchen. Dazu muß nur eine Nummer eingegeben werden, die das entsprechende Objekt bedeutet. Die Nummern der Objekt-Gruppen werden im Nachfolgenden aufgeführt. Die einzelnen Objekt-Nummern könnt Ihr leicht selbst durch emsiges Ausprobieren herausfinden.

1 – 8: Helme
9 – 16: Schilder
17 – 23: Rüstungen
24 – 26: Gürtel
27 u. 28: Schuhe
33 – 56: Waffen
57 – 64: Zauber-Items
65 – 72: Zauber-Zutaten
73 – 181: Alle anderen Items (von Moonstone bis Churn)

Savage Empire: Auf die Begleitung folgender Abenteurer sollte man besonderen Wert legen: Triolo, der zwar schon von Anfang an mit dabei ist, uns jedoch als einziger Zauberer keinesfalls verlassen sollte. Dokray ist der beste Schwertschwinger der Gegend. Ihn findet man bei den Pindiro. Am Wegesrand nördlich von Barako trifft man auf Shamuru. Er ist wohl das Pendant zum Ultima-Charakter Shamino. Rafkin haust bei den Yolaru und muß ebenfalls unbedingt mit in die Party. Die beiden übrigen Plätze werden im Spielverlauf mit Aiela und dem Gold-Robbi Yunapotli besetzt. Das Ziel unserer Heldentaten ist diesmal die Vernichtung der Myrmidex. Dazu müssen alle Stämme des Landes vereinigt werden. Fragt die jeweiligen Häuptlinge der Stämme nach UNITE, und Ihr werdet von ihnen einen Auftrag erhalten. Sind sämtliche Aufträge erledigt, ruft man mittels einer großen Trommel (die wir dummerweise auch noch bauen müssen) alle Krieger zur großen Schlacht gegen die bösen, bösen Myrmidex zusammen. Die Trommel zimmert uns ein verrückter Schamane namens Tuomaxx. Er lebt auf einem Hügel, der über die westliche Abzweigung des Wegs zwischen Yolaru und der Stadt Tichticatl erreicht wird. Im Gespräch mit ihm immer auf die größte Trommel hinsteuern, dann ein Fell besorgen und wieder zurück zu ihm. Im erneuten Gespräch beantwortet man seine Frage nach dem Fell mit JA, und schon baut er uns ein gigantisches Schlaginstrument. Die besten Waffen des ganzen Spiels sind die drei „Modern Rifles". Eines befindet sich im Labor, ein zweites in der Spinnenhöhle südlich der Haakur, und das letzte liegt auf dem Plateau im Norden von Edeon, neben Fritz' Höhle.

Wasteland:

Bei der Charakter-Erstellung sollte man auf die Talente Perception, Medic, Climb, Swim sowie alle Talente, die sich auf den Umgang mit Waffen beziehen, besonderen Wert legen. Ein Ranger mit der Fähigkeit „Brawling" muß unbedingt mit, da er später mit einer Proton Axe den Gegnern äußerst wirkungsvoll den Schädel spalten kann. Desweiteren sollte auch das weibliche Geschlecht in unserer Party nicht zu kurz kommen. Die Waffen, die unsere Helden am Anfang erhalten, könnt Ihr beruhigt verkaufen – die taugen nix! Also ab zum Waffenhändler. Den besten Kauf macht man hier mit dem Sturmgewehr M1989A1 (Muni nicht vergessen!). Es ist sogar einem Flammenwerfer und einer Laserpistole überlegen. Die beste Knarre des Spiels ist allerdings das Lasergewehr. Solltet Ihr irgendwie an so'n Ding rankommen, könnt Ihr Euch glücklich schätzen. Gepanzerten Angreifern rückt man mit LAW-Raketen oder ähnlichen Waffen zu Leibe. Um im Spiel an wichtige Infos zu kommen, hilft nur reges Kommunizieren mit möglichst vielen Leuten. Dabei immer den Charakter mit dem größten Charisma- und Confidence-Wert sprechen lassen. Solltet Ihr mal irgendwo hinein wollen, ohne das richtige Paßwort zu besitzen, versucht's doch mal mit Aufsprengen oder Wächter-Killen. Im Süden von Needles türmen sich einige Sandhügel auf. Ein paar Kletterversuche, und Euer Climb-Talent verbessert sich schnell.

Xenomorph:

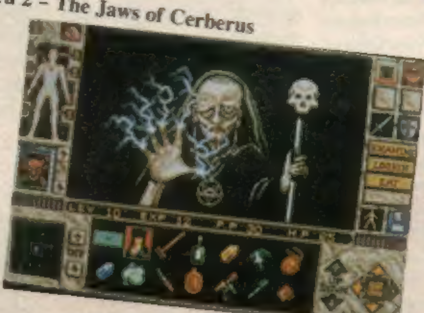
Im Raumschiff findet man einen kompletten Raumanzug, der natürlich sofort angezogen wird. In diversen Kästen findet man so dies und das an brauchbaren Ausrüstungsgegenständen. Im Cockpit öffnet man den Kasten rechts und nimmt die Chips heraus, steckt sie auf drei Karten und ersetzt sie alle. Die Ersatz-Chips findet man in den Leveln 3, 5, 6, 7 und 9 (Level-Nummerierung beginnt mit dem ersten Stock unter dem Raumschiff). In Level 1 gibt's zwei Disks, einen Revolver samt Magazin, eine Batterie und zwei Granaten einzuheimsen. Einen Stock tiefer, hinter einer der vier Türen, befindet sich ein Recharger, an dem Batterien und Magazine aufgeladen werden können. Er muß mit der roten Karte eingeschaltet werden, die in einem Kasten auf diesem Level zu finden ist. Ansonsten liegen hier vier Disks, eine grüne Pistole, zwei Magazine, eine Batterie, zwei Granaten, „Aliensearcher", zwei Handgranaten und eine Mine. Der 3.Level gehört den grünen Schleimern. Äußerst nette Kerlchen, die einfach nicht umzubringen sind; also Vorsicht! Die rote Pistole könnt Ihr getrost liegen lassen; sie ist unwichtig. Nicht vergessen dürft Ihr hingegen die grüne Sicherheitskarte. Desweiteren stößt man auf drei Handgranaten und einen Akku. In den folgenden beiden Leveln hütet Euch vor den roten Aliens (besser aus dem Weg gehen). Die „Danger"-Türen öffnet man mit der grünen Karte. In Level 5 besorgt Ihr Euch die blaue Karte, um durch die Labortüren zu gelangen. Level 4 kann mit einem Raumanzug, einem Akku, zwei Granaten, einer Disk, zwei Minen und einem Magazin aufwarten. Kämpft Euch von jetzt an einfach bis in den untersten Level durch, wo der Oberalien gerne Eure Bekanntschaft machen möchte. Dort liegen dann auch die beiden Disketten, die im Cockpit des Raumgleiters in den rechten Kasten gesteckt werden. Im Schiff braucht man jetzt nur noch die drei Anti-Matter-Karten in die Kästen stecken und im Cockpit die ersetzten Chips in den linken Kasten einfügen.

Titel	Ausgabe AJ	Rubrik
Antares	9/91	Tip
Antares	10/91	Tip
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bloodwych	11/89	Karten
Bloodwych	12/89	Karten
Bloodwych	1/90	Karten
Bloodwych	2/90	Karten
Bloodwych	3/90	Karten
Bloodwych	4/90	Karten
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Buck Rogers	Sonderh. 2	Lösg./Kart.
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragonflight	Sonderh. 2	Lösg./Kart.
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.
Dungeon Master	12/90	Tip
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Kart.
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Faery Tale Adventure	2/90	Tip
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Fate – Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate – Gates of Dawn	11/91	Lösg/Tip
Legend of Faerghail	11/90	Lösg./Kart.
Legend of Faerghail	12/90	Kart./Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
MegaTraveller 1	9/91	Tip
Might & Magic II	11/91	Tip
Pool of Radiance	11/90	Tip
Return of Medusa	11/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat/Lösg.
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Starflight	5/90	Tip
Starflight	11/90	Tip
Ultima 5	Sonderh. 2	Lösg./Kart.
Ultima 6	Sonderh. 2	Lösg./Kart.
Xenomorph	7/90	Karten

Und wie geht's nun weiter?



Heimdall



Elvira 2 - The Jaws of Cerberus

Kommt ganz darauf an. Falls Ihr wissen wollt, welche Rollenspiele Euch in nächster Zeit bevorstehen - bittesehr, in der Box findet Ihr alle Games aufgelistet, die unseren Redaktionsschluß verpaßt haben. Sogar die ungefähren Erscheinungstermine haben wir für Euch rausgeknobelt...
Falls Ihr Euch hingegen für das Genre interessiert, dem wir unser nächstes Sonderheft widmen - das wißt Ihr besser als wir! Uns ist es nämlich relativ schnuppe, ob wir demnächst Sportspiele, Strategicals, Adventures oder sonstwas in die Mangel nehmen. Hauptsache, es ist das Gebiet, über das Ihr schon immer alles wissen wolltet! Kurz und gut, es liegt in Eurer Hand. Schnappt Euch ein Kärtchen und schickt Eure Vorschläge an folgende Adresse:

JOKER VERLAG
„SONDERHEFT"
UNTERE PARKSTRASSE 67
D-8013 HAAR

Wir freuen uns schon auf's Auszählen und sind gespannt wie ein Flitzebogen, wer oder was diesmal das Rennen macht!



Legend

Shadowlands

Demnächst auf Eurem Computer

Titel	Hersteller	Termin
Abandoned Places	Electronic Zoo	Dezember 91
Buck Rogers 2	SSI	Dezember 91
Daemonsgate I	Gremlin	Dezember 91
Dungeon Master PC	Mirrorsoft	Dezember 91
Elvira 2	Accolade	Januar 92
Eternam	Infogrames	Januar 92
Eye of the Beholder 2	SSI	Dezember 91
Heimdall	Core Design	Januar 92
Legend	Mirrorsoft	Januar 92
Lord of the Rings 2	Electronic Arts	Dezember 91
Realms	Virgin	Dezember 91
Rings of Power	Electronic Arts	Februar 92
Shadowlands	Domark	Februar 92
Twilight 2000	Empire	Dezember 91
Ultima 7	Origin	Dezember 91
Worlds of Ultima 3	Origin	Dezember 91

Bezugsquellen

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Fantasy Productions
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 0211/304545

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

Funny-Software
Grazerstr. 34
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/8568534

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02131/6070

United Software
Postfach 2153
4835 Rietberg 2
Tel.: 05244/4080

World of Wonders
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/3276

Inserentenverzeichnis